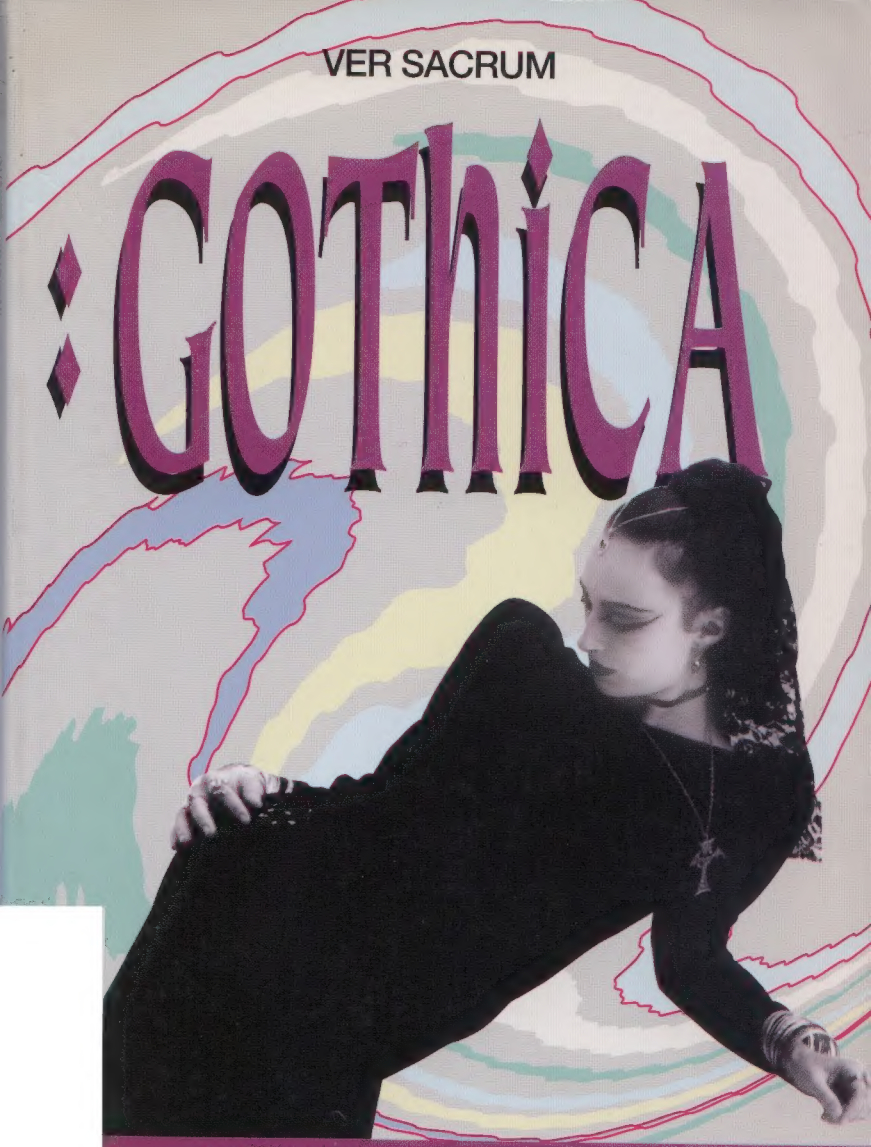
VER SACRUM

:GOTHICA



LA GENERAZIONE OSCURA DEGLI ANNI '90

tunnel
EDIZIONI

Ver Sacrum

• SCAVANDO •

> 6 <

Gothica

la generazione oscura
degli anni '90

BIBLIOTECA

Tunnel Edizioni

Ver Sacrum

Gothica

la generazione oscura
degli anni '90

Tunnel Edizioni

GOTHICA
ISBN 88-87067-03-1

© Copyright 1997 Tunnel Edizioni, Bologna
Tutti i diritti riservati
Prima edizione: settembre 1997

Copertina:
photo by Marzia Bonato, model Irene Di Bartolomeo

Gli autori e l'editore declinano ogni responsabilità derivante dall'uso o dall'abuso delle informazioni contenute nel presente volume

SOMMARIO

1. Radici culturali 7
2. Musica 17
3. Moda e costume.....33
4. Letteratura.....45
5. Cinema.....61
6. Arte, Fumetti, Giochi di Ruolo.....75
7. Riviste e Siti Internet.....89

Indirizzi.....91

SOMMARIO

1. Radici culturali 7
2. Musica 17
3. Moda e costume 33
4. Letteratura 45
5. Cinema 61
6. Arte, Fumetti, Giochi di Ruolo 75
7. Riviste e Siti Internet 89
Indirizzi 98

© Copyright 1997 Tomasi Editori, Bologna
Tutti i diritti riservati
Prima edizione: settembre 1997

Copertina:
photo by Marzia Bonato, model from DI Bartolomeo

Gli autori e l'editore declinano ogni responsabilità derivante dall'uso o dall'abuso delle informazioni contenute nel presente volume.

Cap. 1

Radici culturali

1.1 *Definizione del termine gothic*

Oggi con il termine *gothic*, o forse più correttamente *neogothic*, viene indicata la sottocultura degli anni '90 che ha preso il posto di quel movimento *dark* tanto di moda nel corso del decennio scorso. In realtà l'aggettivo gothic è entrato a far parte del linguaggio comune — almeno in Inghilterra dove ha avuto origine — già a partire dalla prima metà degli anni '80 per sottolineare un interesse preminente nei confronti di tematiche oscure dai tratti estremi e caricati e dalle atmosfere soprannaturali e macabre. Negli ultimi anni non solo c'è stata una rinascita di questo genere, ma soprattutto si è verificata una sua espansione a livello geografico, che ha coinvolto tutta l'Europa, gli Stati Uniti, l'Australia etc., con l'apertura ai più vari territori espressivi, dalla musica alla letteratura, dal cinema ai fumetti e a tutte le forme di arte visiva. Proprio per questo non è più il caso di parlare di semplice fenomeno di costume, ma di una vera e propria cultura *underground* dai caratteri a volte ben determinabili a volte decisamente più sfumati, capace di riunire attorno a sé un vasto pubblico dai gusti anche notevolmente diversificati, ma unito da un uguale approccio "oscuro" all'esistenza. Non esiste un movimento unitario e organizzato, che segue degli indirizzi chiaramente predefiniti, ma piuttosto un insieme di tante piccole realtà a sé stanti che possono essere ricondotte ad un'unica matrice, ad uno stesso ambito di ricerca.

Prima di entrare nel cuore della questione è il caso però di fare una digressione sull'origine storica e artistico-letteraria del termine gothic e sul significato che ha assunto nel corso

del tempo nei vari campi culturali. A partire soprattutto dagli anni '40 del XVIII secolo, in Inghilterra prende vita il fenomeno del "Gothic Revival" o "Gothic Renaissance" che consiste innanzitutto in una rivalutazione critica dell'arte medievale (cioè gotica), fino ad allora vista come barbara, decadente e contraria ai principi della classicità. Infatti il termine gothic in precedenza veniva associato al concetto di irregolarità, per indicare tutto ciò che si sviluppava fuori da una norma, da un ordine, da una simmetria razionalistica. *Tenebre gotiche* erano chiamati gli anni del Medioevo, *tristezza gotica* l'effetto che gli edifici medievali esercitavano sulla mente. Invece nel *Gothic Revival* l'aggettivo gothic viene a essere utilizzato in una accezione positiva; si conservano i riferimenti ad un passato barbarico fatto di sentimenti forti ed estremi, di onirismo, di irrazionalità e confronto diretto con gli elementi della natura, ma ora ad essi si guarda di buon occhio. Alla base della rinascita gotica stanno i concetti di pittoresco e sublime. Quest'ultimo potrebbe oggi essere tradotto approssimativamente con "straordinario", "meraviglioso", cioè qualcosa che stimola la fantasia dello spettatore. La maggiore fonte del sublime viene considerata la natura, che è capace di provocare la più forte emozione che l'anima possa sentire. Questa emozione è lo *stupore*, inteso come "una forma di diletto colmo d'orrore". L'estetica del sublime prende origine dunque dalle sensazioni suscitate dal "tenebroso" e dal "terrifico". Di conseguenza pittoresco è tutto ciò che provoca un'emozione che permette di fruire del sentimento del sublime. Questi concetti, nati nell'ambito architettonico e artistico-figurativo, sono stati mutuati successivamente dalla letteratura con la nascita, qualche decennio più tardi, del *gothic romance* o romanzo gotico, destinato a divenire il genere più conosciuto e alla moda nel periodo a cavallo tra fine '700 e inizi '800. La narrativa gotica è per definizione «quella del castello infestato da spettri, delle eroine in preda a indescrivibili terrori, del cattivo cupamente minaccioso, dei fantasmi, dei vampiri, dei mostri e dei licantropi» (D. Punter). È una sensazione di terrore ad essere ricercata nei romanzi gotici, attraverso lo studio dei modi in cui la paura irrompe nella vicenda e trasforma la realtà in angoscia. Per ottenerla si ricorre ad una ambientazione *ad hoc* che ha come scenari principali castel-

li, conventi e rovine, all'uso del soprannaturale che permette di creare *suspense*, all'enfasi data al terrorizzante e al sensazionale tramite descrizioni estreme, spesso al limite della violenza e del sadismo. Si utilizzano personaggi fissi e stereotipati, come l'eroina indifesa e il malvagio (il *villain*) di turno che la perseguita, di solito monaco o ecclesiastico dalle oscure origini latine. A tutto ciò si unisce uno stile ricercato e arcaico che si serve in prevalenza di termini come "darkness", "terror", "horror" e che evita il linguaggio basso e quotidiano. Il romanzo gotico tende a risvegliare passioni ed emozioni nascoste nell'uomo, con particolare compiacimento nel descrivere situazioni tabù come l'incesto, lo stupro, e tutto ciò che sta ai confini tra umano e divino. È un pugno in faccia ai moralisti e ai benpensanti, è il risveglio degli istinti rimossi e il rovesciamento dei valori convenzionali. Tra i romanzi più interessanti del periodo vanno ricordati *Il Castello di Otranto* di Horace Walpole (1764), anche architetto del Gothic Revival, *I misteri di Udolpho* (1794) e *L'italiano* (1797) di Ann Radcliffe, *Il Monaco* (1796) di Matthew G. Lewis, *Frankenstein* (1818) di Mary Shelley e *Melmoth, l'uomo errante* (1820) di Charles Maturin.

La tradizione del gothic romance continua con alti e bassi per tutto l'800, spesso commista all'ondata romantica, e dà vita ad una nuova figura dell'immaginario collettivo: il vampiro, che — a partire da *Il Vampiro* di John Polidori — diventa uno dei temi portanti del periodo, trovando il suo apice alla fine del secolo nel romanzo *Dracula* di Bram Stoker (1897). Nello stesso lasso di tempo grande importanza assume anche la letteratura gotica americana con Nathaniel Hawthorne e soprattutto Edgar Allan Poe, che opera una vera e propria rivoluzione interna al genere. Per quest'ultimo il soprannaturale non è più un elemento esterno, ma il riflesso di una distorsione della personalità. L'orrore è dentro di noi e il razionale e l'irrazionale si intrecciano in un tutt'uno. Per Poe quindi l'unica realtà proponibile è quella della mente, diversificandosi così enormemente dagli autori classici del gotico che introducevano il soprannaturale solo come un'altra componente dell'esistenza.

Con il nostro secolo il veicolo principale dell'immaginario gotico non è più la letteratura quanto piuttosto il cinema.

L'arte cinematografica infatti fin dall'inizio si cimenta con temi legati al fantastico, spesso assumendo l'aspetto di una versione su pellicola del racconto del terrore, anche perché questo tipo di narrativa ben si presta ad una simile trasposizione. Il cinema è stato nel corso degli anni il divulgatore per eccellenza del gusto gotico presso il grande pubblico tanto che l'immagine che abbiamo oggi di alcuni personaggi come Dracula o Frankenstein è indissolubilmente legata ai modelli cinematografici: si pensi al mito di Bela Lugosi e a quello di Boris Karloff. Purtroppo, anche a causa di adattamenti molto infedeli dei vecchi classici letterari, ai nostri giorni la conoscenza di queste tematiche è diventata sempre più parziale, confusa, a volte preda di stereotipi banali e abusati.

Ritornando allo scopo principale di questa introduzione, cioè al tentativo di analizzare la cultura gotica contemporanea, cercando di identificarne caratteristiche e aspetti, è necessario innanzitutto operare una distinzione di base rispetto ad un altro fenomeno culturale molto più conosciuto e apprezzato ai giorni nostri, ovverossia *l'horror*. Mentre quest'ultimo tende a mostrare, a rendere visibile l'orrore, puntando l'attenzione su dettagli a volte truculenti e sanguinolenti, si pensi agli eccessi della letteratura *splatterpunk* o del cinema *gore* e *splatter*, il gothic preferisce giocare sulle atmosfere, sulle ombre, sui particolari inquietanti, riuscendo a creare un senso di terrore più interiore che visibile e che spesso non troverà sfogo.

Oggi comunque non è più possibile dare una definizione chiara e univoca al termine. Questo innanzitutto perché negli anni '90 sono venute a mancare delle categorie rigide in ambito artistico-letterario e anche il gothic, come le altre sottoculture, ha finito per essere fortemente influenzato dalla tendenza tipica di questi tempi alla commistione dei generi. Così in tutti i campi espressivi, come vedremo in seguito, si vanno a sommare elementi spesso molto diversificati e di varia provenienza allo scopo di creare un insieme nuovo e originale. In secondo luogo si è verificato un forte scambio interdisciplinare tra forme espressive diverse e tra media alti e bassi. La letteratura, il cinema, la televisione, i fumetti, la

musica hanno cominciato ad attingere tematiche e stili gli uni dagli altri in un continuo gioco di scambio e di contaminazione, tanto da non potersi più stupire se oggi alcuni romanzi (neo)gotici di grande successo vengono trasposti in forma di *comics*, o prendono ispirazione direttamente dalla scena musicale contemporanea o riutilizzano personaggi protagonisti di giochi di ruolo. Tutto questo mescolarsi di influenze disparate da una parte può generare una certa confusione e difficoltà nel rintracciare punti di riferimento precisi, ma dall'altra testimonia un grande fermento e il desiderio di tentare nuove strade. Da questo punto di vista bisogna sottolineare che gli Stati Uniti sono senza dubbio la nazione che nel corso degli ultimi anni ha mostrato una maggiore ricettività nei confronti del genere. In questo paese si è infatti creato un ampio circuito di artisti, con epicentro a New Orleans, impegnati nel riprendere e riaggiornare le vecchie tematiche oscure in base alle esigenze e alla sensibilità contemporanea, spesso riuscendo a inventare nuove e più efficaci forme espressive. Mentre in Europa l'occhio si sofferma spesso ancora sull'antica tradizione culturale, negli USA si stanno compiendo notevoli passi in avanti, in tutti i campi, verso la creazione di una nuova arte oscura.

Ma il gothic non è soltanto una realtà strettamente circoscritta all'ambito artistico in quanto tale, perché nella sua orbita si muovono anche altri aspetti sociali e di costume. Tra questi è impossibile non accennare al fenomeno del vampirismo, di cui si parlerà ampliamente in seguito, che negli Stati Uniti ha raggiunto proporzioni davvero impressionanti con punte di fanatismo che hanno finito per scatenare l'interesse dei media. Inoltre si assiste complessivamente in tutti i paesi, anche europei, ad un forte interesse nei confronti dell'esoterismo, della magia e soprattutto delle religioni antiche, dalla sumera all'egizia per arrivare fino a quella celtica. Si tratta di un ritorno, in un'ottica contemporanea, a forme di neopaganesimo, che vedono la riscoperta di culti e rituali arcaici, di leggende e credenze dissepolte dalla polvere dei secoli, il tutto impregnato spesso da un sentimento di amore per la natura che non ha nulla da invidiare alla filosofia *new-age*.

1.2 *La scena musicale dagli anni '80 ad oggi*

Nell'Inghilterra della fine degli anni '70 la rivoluzione *punk* rinnova drammaticamente il panorama musicale. Nuovi artisti si affacciano sulla scena seguendo le orme battute dai Sex Pistols, dai Damned e dai Clash per cantare inni di nichilistico furore. Una manciata di gruppi, intorno al '78 comincia a mediare l'irruenza degli altri, sia musicalmente, orientandosi verso composizioni minimali e cupe, che a livello di testi, con il "no future" e il "destroy" dei punk che cedono il posto a liriche di stampo esistenzialista e a versi ermetici.

Se già nel primo singolo *Hong Kong Garden* del '78 Siouxsie and the Banshees ci propongono con "Voices" un magnifico assaggio del loro futuro periodo gotico, sicuramente sono i Joy Division il gruppo emblema di questo cambiamento. Nel loro esordio *Unknown Pleasures* le ruvide strutture del punk vengono smussate in toni cupi e profondi; i testi di Ian Curtis, atroci storie di alienazione, segnano a fuoco tutta una generazione a venire. Il suo disperato *mal de vivre* si consuma con il suicidio il 18 maggio del 1980 e la sua schiva figura si trasforma inevitabilmente in un'icona. Siamo già nel pieno del *post punk*, dell'evoluzione naturale dopo la *tabula rasa* precedente. I Killing Joke e gli UK Decay, similmente ai Joy Division, riempiono di influenze e sfumature oscure le loro canzoni mentre sul palco si presentano con un *look* austero e rigoroso. Sono invece i Bauhaus nel 1979 a proporsi in un modo nuovo, con un aspetto ambiguo, sofisticato, fortemente influenzato dal Bowie del periodo *glam*. Il loro primo singolo *Bela Lugosi's dead* è una vera pietra miliare, carico di fascino sensuale e notturno: il carisma di Peter Murphy attrae magneticamente intorno al gruppo un seguito sempre crescente. Sebbene non si possa ancora parlare di una vera e propria scena si tratta dello stesso pubblico di altre nuove formazioni come i Southern Death Cult, i Theatre of Hate e i Birthday Party. Nascono i primi club che propongono la nuova musica come i londinesi *The Tribe* e *ZigZag Club*: qui si riuniscono i seguaci di tutte le tendenze nate dopo il punk, come il *new romantic*, una moda che nonostante il grande successo di alcune sue formazioni simbolo svanirà in poco

tempo. Il look new romantic è estremamente ricercato ed elegante, fatto di trine e pizzi, di pettinature cotonate e di figure androgine. La loro musica è un orecchiabile *pop* elettronico dalle sfumature sensuali.

Da tutti questi fermenti nasce la scena gotica, un ibrido talmente riuscito da sembrare nuovo. Sulla nascita del termine gothic vi sono opinioni discordanti: già nel 1978 i Joy Division vennero definiti da un giornalista *gotici* rispetto alla musica pop commercialmente dominante. Un'altra versione attribuisce la paternità del termine a Ian Astbury dei Southern Seath Cult (poi Death Cult e infine Cult) che descrisse Andi Sex Gang dei Sex Gang Children come un "folletto gotico". Oltre che musicalmente, il gotico si esprime pesantemente nel look dei suoi adepti. Anche in questo caso il risultato è dato dalla fusione delle mode del periodo, con il nero del post-punk che si unisce all'eleganza barocca del new romantic. Il movimento non manca di riferimenti culturali ed estetici. Gli autori dell'esistenzialismo francese, *in primis* Camus, omaggiato esplicitamente dai Cure nel singolo *Killing an Arab*, i poeti decadenti, Oscar Wilde, tutti coloro che hanno sacrificato la vita al Bello e all'Arte o l'hanno immolata nella ricerca della ragione primaria d'esistenza diventano oggetto di culto e di ammirazione. Nelle copertine dei dischi si citano esplicitamente raffinati artisti come Klimt in *A kiss in the dreamhouse* di Siouxsie, i Simbolisti da Puvis de Chavannes, a cui rendono omaggio i Bauhaus in *In the flat field*, a Khnopff in *Deathwish* dei Christian Death e infine i Preraffaelliti in *The wind kissed pictures* ancora dei Christian Death. Nasce una vera e propria ossessione legata ai simboli religiosi e croci, rosari, stelle di David o ankhe egizie diventano bigiotteria d'uso comune per i gotici. Per alcuni questo è lo spunto per l'approfondimento di dottrine mistiche ed esoteriche, per lo studio della demonologia e per gli insegnamenti dei grandi studiosi d'arti magiche, da Levi ad Aleister Crowley.

Senza un circuito attivo di locali la scena si sarebbe presto estinta, ma in tutto il Regno Unito si moltiplicano i club dichiaratamente gothic. Il *Batcave* di Londra, in Meard Street, è senz'altro il più celebre di tutti e sul suo palcoscenico si sono fatti le ossa artisti storici tra cui gli Alien Sex Fiend, Danielle Dax, senza dimenticare gli eccitanti Specimen, la

vera attrazione del locale. Il *Batcave* rappresenta senz'altro il lato più sperimentale e allo stesso tempo ludico del movimento gotico: i suoi frequentatori sfoggiano un look estremo, ambiguo, dai connotati macabri e sensuali. Immaginatevi un incrocio tra il *Rocky Horror Show* e i film della Hammer e avrete un'approssimazione veritiera dell'atmosfera del locale. La nuova corrente comincia ad avere un successo sempre crescente e la sua influenza in campo musicale — e d'immagine — si estende a macchia d'olio. Anche formazioni di successo come Siouxsie and the Banshees si convertono definitivamente al nuovo verbo oscuro e insieme ai Cure diventeranno in breve il gruppo icona del movimento in tutto il mondo. Le classifiche indipendenti del periodo riflettono il successo della nuova moda con album come *If I die, I die* dei grandissimi Virgin Prunes, un gruppo che ha portato all'estremo il lato teatrale dei Bauhaus, *Song and Legend* dei Sex Gang Children, *Heaven is Waiting* dei Danse Society e irresistibili singoli tra cui *Incubus Succubus* dei tedeschi Xmal Deutschland e *God's zoo* dei Death Cult. Se Londra è innegabilmente il cuore del movimento la città di Leeds nel nord dell'Inghilterra si dimostra un effervescente centro con ottimi gruppi come i Red Lorry Yellow Lorry, i March Violets, i Salvation ma soprattutto i Sisters of Mercy di Andrew Eldritch che, grazie ad una manciata di singoli epocali, si affermano definitivamente come una delle band di maggior successo della scena.

Dall'altro lato dell'oceano l'ondata gotica comincia nel frattempo a far proseliti e la California diventa subito il centro del movimento. Qui il lato macabro del gothic viene esasperato e più che la musica è sicuramente l'immaginario della scena inglese ad essere inizialmente ripreso. Il gotico americano nasce infatti come diretta filiazione del *punk rock* e i suoi gruppi cardine suonano veloci e potenti canzoni infarcite di storie di necrofilia o di citazioni dai romanzi gotici. 45 Grave, TSOL e i Christian Death di *Only theatre of Pain* e *Deathwish* sono le formazioni più significative del periodo. E se le prime in fondo non sono altro che formazioni deviate di "punk", i Christian Death di Rozz Williams rielaborano in forma nuova e personale il concetto di gotico. Con l'entrata in formazione di Gitane Demone e Valor Kand la ricerca dei

Christian Death continua, esasperando il lato estetico e decadente del loro animo.

Anche l'Italia non può resistere alla fascinazione oscura e la scena attecchisce nel Bel Paese con successo, alla faccia di chi vuole i popoli mediterranei indifferenti alle brumose suggestioni delle atmosfere nordiche. Firenze, Roma e Milano sono indiscutibilmente i centri del movimento *dark*, come viene chiamato da noi, ma in tutte le città italiane, dal nord al sud, non è difficile imbattersi in figure nerovestite. La musica del periodo è assolutamente magnifica: oltre ai primi Litfiba e Diaframma vanno doverosamente citati i grandiosi Death in Venice, i Weimar Gesang, i Neon, i Voices, i Carillon del dolore, i Thelema e tanti altri i cui dischi sono tuttora oggetto di culto tra gli appassionati. Anche i club sono vari e popolati e vedono spesso passare sui loro palchi gruppi minori insieme a formazioni titolate, italiane e straniere. Vanno senz'altro ricordati il *Tenax* e il *Manila* a Firenze, il *Superficie 213* in Versilia, l'*Espero* e lo *Uonna Club* a Roma, l'*Art Club* a Bologna, l'*Hiroshima mon amour* di Torino, l'*Hysterika* a Milano.

Si può dire che la prima fase del gothic si esaurisce intorno al 1985: vari sono gli eventi che marcano tristemente quest'anno, dallo scioglimento — momentaneo — dei Sisters of Mercy, alla svolta commerciale di gruppi come Cure, Cult e Siouxsie, fino all'uscita dai Christian Death del loro fondatore Rozz Williams. Quasi tutte le formazioni storiche sono ormai estinte e quelle sopravvissute cercano pateticamente di riciclarsi convertendosi alla musica pop da classifica. Però il gothic non è ancora morto e nuovi paladini portano avanti il vessillo oscuro. Primi fra tutti i Mission, nati da una costola dei Sisters of Mercy ed estremamente popolari in Inghilterra, ma che nel giro di un lustro soccombono miseramente alla loro smania di successo. Gli All About Eve entusiasmano il pubblico d'oltremanica, ma il loro *goth-pop* non riscuote un granché di consensi altrove. Rimangono i Christian Death che in Europa conquistano un seguito appassionato, con Valor Kand a far la parte del leader, e i riformati Sisters of Mercy autori nell'87 dell'ottimo *Floodland*. La vera novità è però rappresentata da un'altra formazione inglese, i Fields of the Nephilim, alfieri di un potente e tenebroso *gothic rock* che

cita nei testi magia, esoterismo e riferimenti alla teratologia lovecraftiana. Assolutamente originale è il loro look da cowboy che li fa sembrare dei personaggi di uno *spaghetti western* post-apocalittico.

Indiscutibilmente la seconda metà degli anni '80 vede il declino progressivo della scena, in particolar modo nella natia Gran Bretagna, ma a sorpresa il decennio corrente marca la sua rinascita e ripresa. Il cuore del movimento è ora la Germania dove nascono miriadi di gruppi, spuntano club e sale da concerto e vengono fondate etichette discografiche dedicate a promuovere i nuovi artisti. In breve in Germania il gotico diventa uno dei movimenti *underground* di maggior successo tanto che sono molti gli artisti della scena che scalano i primi posti delle classifiche indipendenti dai Love Like Blood, agli Eternal Afflict, dai Deine Lakaien ai Projekt Pitchfork. Importante per la rinascita della scena è il contributo della stampa, indipendente ma anche ufficiale. La rivista *Zillo*, ad esempio, con una tiratura di circa 40000 copie per numero decreta il successo dei suoi beniamini, ulteriormente promossi grazie alle *compilations* su CD e ad affollatissimi festival. Sull'onda di quanto succede in Germania il gotico si diffonde nel resto d'Europa, prima nei paesi di lingua tedesca e quindi in Francia, in Belgio, in Italia e Spagna. Nei paesi nordici si unisce con il *black metal* e la musica industriale per produrre un inquietante ed affascinante ibrido. Molto forte ritorna la scena americana da cui provengono formazioni di grandissimo successo come i London After Midnight e artisti di grande levatura ed originalità. Qui la scena dei club è assai sviluppata e anche le riviste sono ricche ed interessanti. E se il movimento tedesco sembra accusare qualche segno di stanchezza sono gli Stati Uniti la nazione che porterà il nero vessillo del gotico nel nuovo secolo.

Conclusa finalmente questa prima ricognizione in territorio gotico, possiamo dare inizio alle danze, macabre naturalmente...

Cap. 2

Musica

È indubbia l'importanza della musica per la nascita e lo sviluppo della scena gotica. Dalle origini ad ora essa si è diversificata e sviluppata tramite la contaminazione con altri suoni e generi. In questo capitolo cerchiamo di identificare le tendenze principali e gli artisti contemporanei più interessanti. Assolutamente personale è stata la definizione delle correnti che, ne siamo consapevoli, può dar adito a qualche critica da parte dei più pignoli cultori del genere (pensiamo in particolare a qualche collega fanzinaro). Crediamo comunque di aver fornito un quadro ragionevolmente esatto della realtà musicale odierna rivolto non agli addetti ai lavori ma a chi vuole avvicinarsi a questo affascinante e oscuro mondo.

«This is the way, step inside ...»

2.1 *Gotico inglese*

Con questa dizione si intende la musica fortemente influenzata dai gruppi inglesi degli anni '80. Non necessariamente questo stile proviene solo dal Regno Unito anche se, in virtù dell'isolazionismo britannico, è soprattutto lì che il richiamo al passato è più forte. Semplificando, i caratteri salienti del gotico inglese sono identificabili in circolari melodie di chitarra, ossessivi giri di basso e ritmiche secche scandite dalla *drum machine*. La voce maschile è molto enfatica e profonda (Andrew Eldritch), talvolta roca e tendente al *doom metal* (Carl McCoy). Come negli anni '80 non mancano formazioni con voci femminili esili e delicate anche se più che i gruppi 4AD sono soprattutto gli All About Eve o i Ghostdance ad essere presi d'esempio. Alcune band nutrono una passione

così forte per lo scorso decennio da rendere la loro musica quasi indistinguibile dai modelli originali; è questo il caso dei Merry Thoughts, formazione tedesca praticamente identica ai Sisters of Mercy. Più interessanti sono i gruppi che rielaborano con gusto moderno le proprie influenze creando una musica che seppur ben riconoscibile ha degli elementi di freschezza e novità. Per il gotico inglese i Sisters of Mercy sono sicuramente i numi tutelari, quelli che, al pari della "Settimana Enigmistica", vantano i più numerosi tentativi di imitazione. Tante sono poi le formazioni che ripercorrono l'oscura strada battuta dai Fields of the Nephilim, ma non mancano citazioni di altri nomi storici come Bauhaus, Siouxsie e Mission. Il look non è di norma particolarmente trasgressivo e *t-shirt* nere, giacche di pelle, anfibi più qualche pettinatura "sparata" e un po' di *eyeliner* costituiscono i "vestiti di guerra" di questi gruppi.

Gli inglesi Rosetta Stone sono la band di punta di questa corrente ed esordiscono nel 1991 con l'album *An eye for the main chance*. Il loro gioiello è il singolo *Adrenaline*, uscito un anno più tardi, che inserisce con gusto elementi elettronici allo stile classico anni '80. Ultimamente i Rosetta Stone hanno virato fortemenente verso l'elettronica, ma mantengono un forte seguito fra il pubblico gotico. Fra le nuove proposte britanniche vanno citati i Vendemmian che, dopo un inizio incerto, hanno trovato la giusta *verve* con il recente album *Transition*, i grandissimi Altered States, da poco riformati, i Children on Stun, i Dream Disciples, i nephilimiani Cries of Tammuz e This Burning Effigy, quest'ultimi irlandesi e autori del notevole *To bestial Gods*. Fra i gruppi con voce femminile spiccano i gradevolissimi Die Laughing e gli Inkubus Sukkubus. Una breve menzione meritano i Nosferatu, se non altro per rimpiangere il loro magico esordio *Rise* del '93, mai uguagliato dalle successive e opache prove e i Marionettes, ormai però orientati su altre strade. In Germania non mancano le formazioni dedite al gotico più classico che agli inizi degli anni '90 era ancora il genere più popolare. I lavori dei Love Like Blood ad esempio hanno sempre riscosso un buon successo di vendita; fra questi vanno ricordati almeno il mini *Ecstasy* e l'album *Flags of Revolution*. I The House of Usher ed i Garden of Delight sono, fra le nuove formazioni, quelle

che hanno saputo personalizzare con maggiore capacità e ispirazione le influenze del passato. Dalla Francia vengono invece i Corpus Delicti, senz'altro gli eredi più credibili dei leggendari Bauhaus, che si propongono con un look sofisticato e androgino. Qualitativamente ottime sono le formazioni italiane che mostrano più di tanti colleghi stranieri una spiccata personalità e un invidiabile estro. *Ombra e Luce*, l'esordio dei romani Artica è un esempio lampante di ciò: una potente base rock si unisce al gusto spiccato per le melodie, il tutto impreziosito da intelligenti testi in italiano. Molto noti ed apprezzati all'estero sono i torinesi Wasteland, raro esempio di gruppo italiano ad aver suonato frequentemente fuori dai confini nazionali; i loro CD autoprodotti sono un vero must per gli amanti delle sonorità qui descritte. Anche gli emiliani Flower of Sin, autori nel 1993 di un miniCD per la Contempo, dimostrano di essere legati agli stilemi classici inglesi. Molto validi ma assai sfortunati sono i romani Simon Dreams in Violet, una delle prime formazioni gothic degli anni '90, che hanno cessato l'attività senza riuscire ad esordire su CD, nonostante gli splendidi demo realizzati. Ultimi nati sono i torinesi Burning Gates che, in breve tempo, hanno saputo ritagliarsi uno spazio all'interno del circuito italiano grazie ad una musica elaborata ed intrigante, arricchita da raffinati arrangiamenti.

2.2 *Gotico americano*

È senz'altro uno dei filoni di maggior successo e vanta un vasto seguito di appassionati attratti dalla sensualità dei suoni e dell'immagine. Scindere questi due aspetti è infatti spesso difficile: sin dagli albori, agli inizi degli anni '80, i Christian Death si presentavano sul palco con un trucco orrorifico e mettevano in scena crocefissioni e grandguignoleschi *happening*. L'androginia e la trasgressione sono le componenti basilari dell'immagine, sempre molto curata ed attenta ai particolari. Non tutte le band comunque usano un look così estremo e preferiscono interessarsi solo agli aspetti musicali. Il gotico americano odierno ci offre un panorama piuttosto vario e diversificato rispetto a quello del decennio preceden-

te, ad ulteriore conferma dell'effervescenza della scena statunitense. C'è comunque una base rock in questi gruppi che si unisce ad orecchiabili melodie. L'elettronica è ultimamente piuttosto presente nei suoni, ma chitarre, bassi e batterie rimangono gli strumenti tradizionali del genere. Molto interessanti sono le formazioni con voci femminili che accentuano il carattere sensuale della musica. Il gotico americano è d'altra parte molto sexy, vuoi per le canzoni, vuoi per il look e vuoi per gli ambigui e perturbanti musicisti, siano essi donne (?) o uomini (?).

Alle radici come si è detto ci sono i Christian Death, sia quelli con Rozz che quelli successivi con Gitane e Valor. Questi musicisti sono ancora attivi negli anni '90, anzi iperattivi se si pensa ai mille progetti di Rozz Williams. Tralasciando qui i suoi gruppi sperimentali e industriali bisogna assolutamente citare gli Shadow Project, fondati insieme alla moglie, Eva O. e nelle cui fila militavano Paris e William Faith, figure centrali del movimento americano. Il lato più rock e *glam* di Rozz si esprime nei Daucus Karota, autori del CD *Shrine* del '94. Ci sono poi i suoi Christian Death, riformatisi dopo un decennio, su cui si sono scatenate le ire di Valor, ormai unico proprietario del "marchio". Tralasciamo gli squallidi particolari di questa *querelle* legale, che è servita se non altro a far tornare in azione Valor dopo anni di inattività. *Sexy Death God* segna nel '94 il suo ritorno con suoni sensuali come sempre, ma stemperati nel metallo di chitarre distorte. Nella famiglia degli ex-Christian Death non bisogna dimenticare gli stupendi Mephisto Walz per cui gli anni '90 hanno rappresentato una vera e propria seconda giovinezza. Ottimi sono poi i Wake, dall'Ohio, molto classici e inglesi nei suoni che hanno però una base di sensuale rock che li fa sembrare un incrocio tra i Sisters e i Doors. Ma chi più di ogni altro rappresenta oggi l'incarnazione dell'american gothic sono i London After Midnight, formazione di enorme successo tanto che l'album di esordio, lo straordinario *Selected scenes from the end of the world*, viaggia oramai sulle 100.000 copie vendute! Artefici di una musica molto orecchiabile che coniuga con sapienza sonorità classiche a ruvide sferzate elettroniche, i London After Midnight sono i beniamini delle *fanzines* di tutto il mondo che dedicano ampio spazio al loro ambiguo e sensuale look. Va loro riconosciuto un talento straordina-

rio che li erge di una spanna su molte altre, piacevoli ma in fondo anonime formazioni statunitensi (Prophetess, The Last Dance, Wreckage, Screams for Tina). Straordinarie sono le band con *vocalist* femminili, prime fra tutte quelle facenti capo a Lisa ed Eric Hammer, titolari dei Requiem in White, NCS e Mors Syphilitica. Qui le sonorità gotiche si uniscono magicamente alla stupenda voce di lei per creare un risultato unico e prezioso, punto di incontro ideale tra *l'american gothic* più classico e le sonorità eteree. Molto famosi sono poi i Faith and the Muse fondati da William Faith (ex Christian Death, Mephisto Walz e Shadow Project) e Monica Richards degli Strange Boutique, autori di due ottimi CD che uniscono con grazia influenze varie, dal gothic all'ethereal al folk. Da citare infine gli Shroud, famosi soprattutto per una riuscitissima cover di *Alice* apparsa su un tributo ai Sisters of Mercy, i This Ascension e i Judith, che hanno recentemente esordito con il promettente *Föhn*.

Il successo dell'american gothic travalica l'oceano per attecchire in Europa, al punto che non è difficile imbattersi in imitatori più o meno pedissequi degli album di Rozz Williams (Endless, Lacrima Necromanzia etc.). I tedeschi Madre del Vizio sono senz'altro fra i più intressanti esponenti del genere ed hanno saputo creare un *mélange* accattivante di suoni classici ed orecchiabili uniti a testi allucinati cantati in italiano. Legati alla mitologia vampirica, nell'immagine e nelle liriche, sono i finlandesi Two Witches autori di album molto leggeri e divertenti. Difficili da classificare *tout-court* come american gothic, è innegabile che gli svizzeri Lacrimosa hanno ripreso da questo filone il look ambiguo ed elegante nonché il gusto per l'utilizzo di ruvide sonorità rock. Ma i loro album, tutti di grandissimo successo, presentano aperture a molti stili, dall'etereo all'elettronico, uniti talvolta in soluzioni un po' pacchiane. Arriviamo finalmente all'Italia dove sono almeno tre i gruppi da citare. Dagli Ermeneuma ci viene una musica molto piacevole, legata strettamente agli stilemi del genere. Gli Spiritual Bats partono dai Christian Death di Rozz per creare atmosfere malate e ricche di suggestione. Infine i Deviate Ladies di Volgar riprendono il gusto per la trasgressione e l'eccesso dei Christian Death di Valor per unirli a influenze musicali legate ai gruppi classici del gothic rock e del death metal.

2.3 *Electro-Gothic*

La musica elettronica è immediatamente riconoscibile per i suoni, le ritmiche e la varietà di aggiunte ed effetti di natura esplicitamente digitale. Nella scena internazionale esiste un vasto numero di formazioni che si dedica a questo genere, suddivisibile in varie correnti denominate, in base al grado di aggressività, *cyber*, *EBM* o *electro-wave*. Spesso i gruppi sono composti da due o addirittura da una sola persona (Dive), poiché il massiccio uso di tastiere e di synth fa sì che non siano necessari ulteriori contributi. Chiaramente la resa nei *live-acts* deve sempre tenere conto del carisma e delle capacità interpretative del leader, di solito il cantante, sul quale è concentrata l'attenzione dell'audience.

Nell'ambito gothic i gruppi elettronici utilizzano prevalentemente voci molto cupe ed effettate tramite distorsori (Leather Strip, yelworC, Calva y Nada, Tilt!), oppure candide voci femminili che si contrappongono alle fredde sonorità digitali (Sigrid Hausen dei Qntal, Karin Sherret degli Sleeping Dogs Wake ed Emilia Lo Jacono dei Kirlian Camera). Non di rado i lavori sono accompagnati da brani di atmosfera (*Jericho* dei Das Ich, *Tell Me Why* dei Wumpscut, *Crash Course in the Garden of Christ* degli Eternal Afflict) o di assoluta sperimentazione (*Remembrance* degli Sleeping Dogs Wake, *Orgasmic Fallout* dei Call e molte canzoni dei Kirlian Camera). I campionamenti di voci, di rumori e di brevi estratti sonori da scene di film, trasmissioni radiofoniche o televisive sono molto utilizzati, in particolare dalle formazioni che presentano sonorità più dure (Leather Strip, X Marks The Pedwalk): ciò spiega una giustificabile indecisione nel definire determinati gruppi come elettronici o industriali.

L'approccio elettronico al gothic è iniziato dopo le prime sperimentazioni degli storici Kraftwerk e Clock DVA, con la *electro-wave* degli Xymox e degli He Said per poi esplodere negli anni '90 con decine di nuove formazioni europee e non. Adesso il genere ha molto seguito specialmente nella scena tedesca ed è diventato per molti l'unica forma possibile di gothic. Ovviamente il fatto che i brani siano di non difficile ascolto ed in generale adrenalinici e ballabili (The Eternal Afflict, Bigod 20, Apoptygma Berzerk, Die Maschine) ne ha

agevolato la diffusione. Per gli apparati uditivi più delicati sono vivamente consigliati i Deine Lakaien, band tedesca ormai storica, i Qntal, formazione che include alcuni membri dei Deine Lakaien, gli ultimi lavori degli Sleeping Dogs Wake, che dispongono sia di una *vocalist* femminile che di una voce maschile e gli orecchiabili Apoptygma Berzerk. Gli appassionati delle serate danzanti in stile gothic anni '90 non possono perdersi canzoni come *Bite of God* dei Die Form, *Rascheln!* dei Calva y Nada e *Kain und Abel* dei Das Ich; i più scatenati impazziranno per *Don't Tame Your Soul* dei Leather Strip, *We Lebanon You* degli Eternal Afflict, *Move* dei Placebo Effect e *Black Death* dei Wumpscut, brani ormai entrati nella storia dei *gothic dancefloors*.

2.4 *Ethereal*

Sotto questa denominazione possono rientrare tutte quelle formazioni che propongono una musica prevalentemente di atmosfera priva di ritmiche aggressive o ballabili, così legata alla concezione dell'armonia e della bellezza nell'arte da poter essere apprezzata non solo dagli amanti del gothic, ma anche da un pubblico di diversa estrazione. Solitamente è una voce femminile la protagonista, ma non è una regola fissa e anche buoni vocalist maschili (Endraum, A Sacris, Eden) sono riusciti a produrre risultati veramente eccellenti. Frequenti sono i brani esclusivamente strumentali (Anchorage, Rise and Fall of a Decade), che deliziano ed incantano l'ascoltatore con affascinanti melodie create da tastiere elettroniche e mezzi acustici.

Come punto fermo non si possono non citare gli storici Dead Can Dance, che riescono a riassumere tutte le peculiarità di una formazione eterea. Chi conosce bene questo mitico duo anglo-australiano saprà che il loro percorso artistico ha subito una profonda evoluzione, che comprende praticamente tutte le variazioni a cui è possibile ricondurre la maggior parte dei gruppi eterei, dalla *new wave* alla musica celtica e medioevale, alla musica etnica. La loro eredità, nonché quella dei Cocteau Twins, altra formazione cardine del genere, è stata raccolta da molte band in questi ultimi anni, come Love

is Colder than Death, Love Spirals Downwards, Chandeen, Aurora, Faith and Disease; altre come gli Stoa e gli Cherche-Lune hanno invece accentuato le commistioni con la musica antica. Quest'ultimo approccio è stato sviluppato in maniera assolutamente originale dagli italiani Ataraxia, che spaziano tra melodie medievali, rinascimentali, barocche e Camerata Mediolanense dell'album d'esordio. Le formazioni eteree sono estremamente diversificate: alcune come Lycia, Black Tape For a Blue Girl e Anchorage si dedicano alla ricerca di raffinate sonorità e melodie rarefatte nel tentativo di portare l'ascoltatore a navigare in altre dimensioni della coscienza; altre come i Collection D'Arnell-Andrea, i Cello e gli italiani Black Rose lasciano molto spazio alle voci femminili, esaltandone le potenzialità canore. Gli Annabelle's Garden e gli italo-francesi Ordo Equitum Solis accostano invece sperimentazione ad atmosfere celtiche e medievaleggianti. E proprio questi ultimi fanno prevalentemente uso di strumenti acustici ottenendo un impatto *live* davvero eccezionale (*Paraskénia*), a differenza di altre formazioni che utilizzano tecnologie digitali per produrre sonorità analoghe. Talvolta la musica di questi gruppi da ascesi celestiale si trasforma in cupa discesa agli inferi, con melodie oscure e malate che celebrano un'atmosfera di decadente bellezza come nel caso degli italiani Blooding Mask.

Tra le etichette più rappresentative di questo genere musicale sono sicuramente da citare la tedesca Hyperium, che produce i lavori di Love is Colder Than Death, Chandeen, Stoa, Rise and Fall of a Decade, Anchorage e Black Rose, l'americana Projekt che ha sotto contratto gli Eden, i Black Tape for a Blue Girl, i Lycia e i Love Spyrals Downwards e la britannica 4AD di Lisa Gerrard, Dead Can Dance, Cocteau Twins, Michael Brook, Kristin Hersh ed His Name is Alive.

2.5 *Post-Industrial*

Sotto questa denominazione — in effetti un po' generica — si possono raccogliere tutte quelle espressioni musicali, nate in questi ultimi anni, che si basano su originali esplorazioni e ricerche sonore talvolta vicine al rumorismo puro, rac-

cogliendo elementi appartenenti a diverse correnti (black e doom metal, ethereal, avantgarde). Molti artisti post-industriali si dedicano maniacalmente alla sperimentazione del suono-rumore, sfruttando l'eredità lasciata da formazioni come Throbbing Gristle ed Einstürzende Neubauten, per generare vere e proprie *suites* cariche di ossessione e di *suspense*, al limite dell'inverosimile. Le loro opere potrebbero essere colonne sonore dell'eterno incubo di anime dannate prigioniere del caos, oscillanti tra immenso dolore ed immenso piacere (Brighter Death Now, Sigillum S e Blackhouse). L'estrema cupezza è un'altra caratteristica che accomuna molti lavori di questi artisti: durante l'ascolto può accadere di sentirsi oppressi da un peso incombente, minacciati da strane creature non visibili ad occhio nudo o sperduti di notte in una tetra palude. La strumentazione è di solito elettronica, ma ciò non esclude soluzioni fuori del comune come attrezzi da lavoro alla FM Einheit (*Aube*), o più ricercate strumentazioni acustiche (il flauto in *Ruins Garden Drones* degli Alio Die). La voce di solito è contraffatta (Mental Destruction, Mortiis), atonale (*Control* dei Puissance), sussurrata (*Gouge Free Market* dei Deutsch Nepal) o declamante (*R.A.W. Mindfuck* dei Sigillum S).

Ma il post-industrial non deve essere accostato esclusivamente a sonorità difficili e fastidiose e molte formazioni hanno tratti in comune con artisti che propongono musicalità eteree. In alcuni brani capita di udire campionamenti di cori celestiali (*Solemn Descent* dei Desiderii Marginis), canti gregoriani (*Keiser av en dimensjon ukjent* dei Mortiis), echi di paradisiache voci femminili, che trasportano l'ascoltatore nei territori dell'ascesi e della meditazione.

L'etichetta svedese Cold Meat Industry ha raccolto sotto la sua grande ala molti gruppi che rientrano nei canoni sopra citati (Aghast, Ordo Equilibrio, Raison d'etre, Arcana) per lo più provenienti dal Nord Europa. È il caso di ricordare anche la compilation *Arcana Coelestia* uscita ormai da un po' di tempo, opera che ha fatto impazzire gli amanti delle particolari atmosfere create dall'elettronica minimale; vi appaiono nomi altisonanti come Paul Lemos dei Controlled Bleeding, Robert Rich e Asmus Tietchens. Ma anche l'Italia nasconde una buona schiera di sperimentatori, a partire dagli storici

T.A.C, cui si sono aggiunti in seguito Tombstone e molti altri gruppi della tape-label Psychotic Release, oppure i tanti progetti usciti per le etichette indipendenti Minus Habens, Misty Circle, Murder Corporation, Hax, Hic Sunt Leones, Slaughter Production. Purtroppo, a causa delle difficili sonorità, il destino di questi artisti è di essere conosciuti ed apprezzati solamente da una strettissima cerchia di pubblico, anche nell'ambito gothic.

2.6 *Post Punk e Coldwave*

Molto genericamente, ma affatto impropriamente, si considera *post punk* tutta la musica prodotta a cavallo tra gli anni '70 e '80 da quelle formazioni nate sull'onda della rivoluzione punk. L'eco delle sue strutture elementari ma dalla profondità straordinaria si fa sentire ancora oggi con un numero significativo di gruppi che ripercorrono questa strada. Le canzoni si compongono di suoni semplici con arrangiamenti minimali fatti di chitarra, basso in primissimo piano e batteria. Fra i gruppi di questo filone è necessario distinguere quelli che sono influenzati dalle ruvide sonorità del punk e quelli che preferiscono tessere semplici e malinconiche ballate. Poiché il punto di partenza è più o meno lo stesso, è ragionevole riunirli in un unico elenco. Per distinguerli chiameremo i primi *post punk* e i secondi *cold wave* anche se spesso è difficile, se non impossibile effettuare distinzioni. Nel post punk l'energia è una componente fondamentale e sprizza dagli altoparlanti sotto forma di irresistibili giri di chitarra e ritmiche ossessive e tribali. I testi sono talvolta politicizzati in senso anarchico ed in generale apocalitticopessimistici. La musica cold wave, stretta parente della new wave degli anni '80, è invece dolce e riflessiva, semplice e lineare nelle strutture ma di grande impatto emotivo: non di rado è estremamente triste, malinconica ed oscura.

Gli inglesi Every New Dead Ghost si sono sciolti nel 1992 quando il genere stava cominciando a tornare di moda. Propongono un concentrato di punk e gotico, oscuro ed eccitante, scandito dalla particolarissima voce di Bones. Di loro ci restano tre album ed il ricordo di emozionanti concerti. Pur-

troppo anche la carriera dei francesi Lucie Cries pare esser giunta al capolinea. Senz'altro erano uno dei gruppi più amati in Italia tanto che al loro primo concerto qui da noi, al Macchia Nera di Pisa nel 1993, c'erano 800 persone venute da ogni parte ad attenderli. Nei loro album, tra cui *Semper ad alta* del 1994 è senz'altro il più riuscito, viene mischiata l'energia e l'irruenza post punk al gusto tutto francese per le melodie. La voce potente ed elegante di Olivier, nonché l'uso della lingua madre, enfatizzano la dolcezza insita nella loro musica, riconoscibile inoltre per le sofisticate linee di basso. Gli australiani Ikon sono fra le più grandi realtà della scena attuale e le loro eleganti atmosfere *cold* riportano ai brani più dolci degli indimenticabili Joy Division. Gli olandesi Götterdämmerung, di cui invero si sono perse le tracce dopo *A body and birthmark* del '94, sono autori di un post-punk evoluto, potente, ricco di svariate influenze e citazioni. Composizioni dolci e sognanti sono quelle create dagli Ellysgarden e i Nuit d'Octobre, quest'ultimi fortemente influenzati dagli eleganti And Also the Trees, o dai tedeschi Derriere le Miroir che mescolano elementi elettronici e pop a strutture di stampo cold. In Italia gli storici Thelema, se proprio bisogna etichettarli, possono rientrare nella categoria post punk visto l'amore che dichiarano per la musica del periodo e l'energia delle loro composizioni. Ascoltando il recente *The vision and the voice* sono inequivocabili comunque l'estro e la capacità di citare con abilità vari generi. Seguaci di eleganti atmosfere cold sono i siciliani Fear of the Storm che in *1995* hanno realizzato un gioiello unendo sonorità *wave* anni '80 all'uso di tastiere dal gusto *progressive*. I Dawn Fades sono legati agli aspetti più melodici del post punk e della new wave e nel miniCD omonimo creano eccitanti affreschi che rimandano al decennio scorso. Irruenti e tribali sono infine i modenesi Thanatos e i romani Exit Refugium Peccatorum, emuli dei migliori Play Dead e Red Lorry Yellow Lorry.

2.7 *Apocalyptic*

È forse impossibile raccogliere in un'unica categoria tutti gli artisti e sono molti, non immediatamente riconducibili al

gothic, che si riconoscono come cantori del tormento esistenziale, della malinconia dell'uomo nel momento in cui sta per essere distrutto da se stesso, dai suoi incubi e dalla sua natura inevitabilmente perversa. Queste motivazioni pessimistiche sono state ispiratrici di una serie di progetti strettamente imparentati tra loro: la denominazione più adatta per riferirsi a questo modo di fare musica è *apocalyptic*, nei cui testi vengono affrontati temi quali l'amore disprezzato, la natura tradita, la misantropia, ma anche il rifugio nell'occultismo, nell'esoterismo e per alcuni la fascinazione verso ideologie destrorse intrecciate con la ricerca di radici celtiche europee.

Douglas Pearce e Tony Wakeford, ovvero l'anima dei Death in June e dell'etichetta NER fino al 1983, anno nel quale Wakeford decise di lasciare Pearce per formare i Sol Invictus, sono stati i primi assieme ai Current 93 di David Tibet ad affrontare queste tematiche oscure e controverse; a loro si devono quei capolavori discografici che ancora adesso ispirano molti musicisti della scena gothic come *Brown Book* e *Nada!* dei Death in June, *Thunder Perfect Mind* dei Current 93 e *The Killing Tide* dei Sol Invictus. In questi lavori si mischiano fascinazioni decadenti — come può essere il ricordo evocato da una antica lapide di pietra — a sogni di eventi orrorifici futuri, utilizzando un linguaggio musicale relativamente semplice che mischia *folk* e suoni acustici a ventate di sperimentazione. Patrick-O'Kill-Leagas lascia i Death in June nel 1985 per dar vita al progetto Sixth Comm coadiuvato da Richard Butler; in seguito ci fu l'aggiunta del nome Mother Destruction con l'arrivo della cantante Amodali, una praticante di magia *seidhr*. Questo suo interesse influenza molto l'approccio dei Sixth Comm/Mother Destruction alla musica: in ogni opera sono riconoscibili riferimenti all'arcano, all'alchimia, alla simbologia delle rune. Da parte di questi artisti, la tecnica e lo studio dello strumento musicale sembrano relegate, volontariamente o meno, ad un ruolo di secondaria importanza, tanto che David Tibet dei Current 93 ammette tranquillamente di non saper suonare bene alcun strumento, ed i brani dei Sol Invictus non sono certo famosi per i virtuosismi di Wakeford. L'interesse è spostato sulle simbologie, sul significato profondo che si vuole dare alle liri-

che, sulle immagini cariche di sangue e di morte che si tentano di ricreare.

Molte formazioni di carattere più propriamente gothic sono state influenzate dall'*apocalyptic folk*: il fascino per l'esoterismo è fortemente presente sia nelle bellissime ballate degli Engelsstaub e di Lonsai Maikov che nei brani dei Sopor Aeternus. Questi ultimi rievocano sonorità che paiono antiche e dimenticate, cercando di trasportare l'ascoltatore in una nuova dimensione della psiche umana. Dal punto di vista tecnico sono molto utilizzate tastiere e synth, ma il suono predominante è quello di strumenti acustici come chitarra e percussioni (*In My Rosary*), a volte con l'aggiunta di fiati. Non mancano riferimenti alla musica popolare antica che portano alcune canzoni ad assomigliare a odi bardiche, a cantate pagane, o a brani celtico-medievali (*The Moon Lay Hidden Beneath a Cloud, Eld*). Altre formazioni escono dalle consuetudini e vanno alla ricerca di nuovi linguaggi musicali: si prendano ad esempio le ritmiche inusuali di *Der Abschiedsgruss* dei Nobody, le marce elettroniche dei Runes Order, le percussioni ossessive dei Northgate. Una menzione veloce va ad altre band che si avvicinano molto allo stile fin qui descritto come Fire & Ice, Endura, The Revolutionary Army of Infant Jesus, Allerseelen, Onix on Fire e Futhark.

Assolutamente da ricordare sono poi i Goethes Erben, formazione al di fuori di qualsiasi catalogazione, che affronta nei testi temi legati alla follia e alla morte. Il loro approccio è estremamente teatraleggiante, la loro musica mescola ballate acustiche e di gusto classicheggiante a claustrofobici momenti di sperimentazione sonora.

2.8 *Gothic-Death-Doom*

La componente gotica, oscura, orrorifica e satanica è stata patrimonio dell'*hard rock* e dell'*heavy metal* fin dalle origini (ricordiamo almeno Black Sabbath e Coven) e l'iconografia ispirata a questi ingredienti è stata usata ed abusata da miriadi di gruppi di rock duro. Per anni *metal* e *dark*, pur scandagliando i medesimi territori, ne hanno offerto un'interpretazione che viaggiava su due binari paralleli: l'uno ri-

volto ad un pubblico che privilegiava gli aspetti più esteriori e forse "fracassoni", l'altro ad un'*audience* presumibilmente raffinata ed amante dei sottintesi. Negli anni '90, invece, anche quest'ambito risente del trasversalismo e della contaminazione di cui abbiamo già insistentemente parlato: partendo dall'ambito estremista *splatter* del *grind* o dalla furiosa potenza del *death metal* puro, molti gruppi scoprono atmosfere più morbose e decadenti (gotiche) e suoni più melodici e classici, nel corso di una vera e propria riscoperta o di un revival dei gruppi storici del gothic inglese degli anni '80, Sisters of Mercy e Fields of the Nephilim *in primis*.

Le pietre miliari di questa nuova dimensione, che se proprio vogliamo sforzarci ad etichettare potremmo definire *gothic-death-doom*, sono i primi dischi dei Paradise Lost (*Gothic*, 1991) e dei My Dying Bride (*Symphonaire infernus et Spera Empyrium*, 1991), entrambi editi dalla casa discografica Peaceville fino ad allora paladina del *grind* e del *death*. Il primo è un LP, mentre il secondo è un *mix* contenente due lunghi brani, con la bellissima *cover-art* di Dave McKean, che tornerà altre volte a collaborare con il gruppo. Tutti gli ingredienti del nuovo corso sono presenti in questi due lavori anche se poi i Paradise Lost evolveranno verso un suono in qualche modo più classicamente *metal* mentre i My Dying Bride matureranno fino all'inverosimile il loro lato sinfonico e classico. Da qui nascerà una schiera di imitatori dalle chitarre granitiche, poderosa base ritmica, basso martellante, voce a tratti cavernosa e ruggente a tratti esplicitamente gothic, il tutto spesso unito all'uso di vocalist femminili, di tastiere e di strumenti classici come violino, flauto e corno. Anche i testi diventano decisamente più elaborati, abbandonando l'originaria evidenza horror. Il gothic-death-doom diviene in breve una vera e propria tendenza, segno dell'avvicinamento di molti *goths* ad un tipo di musica più dura e di molti *rockers* ad una dimensione oscura: Anathema, Celestial Season, Castle, Tiamat, Sadness, Third and the Mortal, Theatre of Tragedy, Tristitia, Carpatian Moonlight sono solo alcuni dei nomi, da ogni parte del mondo e anche di differente valore, di questa invasione nata dal connubio tra potenza e oscurità.

Oltre a questi gruppi se ne possono segnalare anche altri

che si muovono nel segno della contaminazione e dell'ibrido pur essendo molto meno inquadrabili in un genere preciso e le cui radici metal sono profonde e lontane o almeno ben dissimulate. Si va dai suoni di Elend e Decoryah che tendono a privilegiare l'aspetto sinfonico, però con l'utilizzo di strumenti sintetizzati, allo straordinario italiano Devil Doll, progetto solista che utilizza anche una vera e propria orchestra da camera, agli splendidi, sempre italiani, Monumentum, che nel loro album *In Absentia Christi* uniscono *death/doom* ad atmosfere tipiche dei Christian Death di Valor, coadiuvati dalla voce di Francesca degli Ataraxia. Molto interessanti sono anche i romani Dunwich che miscelano tocchi metallici, folk celtico e *feeling* alla Dead Can Dance, avvalendosi di una splendida voce femminile. Ma le contaminazioni con i suoni duri vanno ben al di là del puro metal: basti citare almeno gli svizzeri Trom, folle ibrido tra gothic esoterico, punk e *hardcore* sulle orme dei Creaming Jesus. Molto legati a strutture gotiche classiche ma talmente estrosi da unirle a contaminazioni doom e progressive sono invece gli Into the Abyss, band greco-tedesca a cui si deve l'originale e intrigante *The Feathered Snake*. Nemmeni i grandi rifuggono da incursioni in questi territori: a parte Valor, avezzo da sempre all'eclettismo, come non citare la svolta *death* di Carl McCoy e dei suoi nuovi Nefilim (proprio così, senza *Fields* e senza "ph")? Infine altri territori sono stati influenzati da questa nuova tendenza, anche se molto diversi tra loro: atmosfere gotiche, melodiche ed epiche cominciano a far capolino tra le taglienti note del satanismo black metal, fino alle estreme sperimentazioni di Mortiis (solo esclusivamente suoni campionati e ritmi cadenzati) e Parnassus, o nel *revival progressive* con gruppi come Xerses, May Fair o i genovesi Malombra. Insomma, che questa breve lista sia un invito ad abbandonare gli steccati e ad aprire le menti.

Cap. 3

Moda e Costume

Come si riconoscono i gotici fra la gente comune?

Questo capitolo è un tentativo di catalogare i vari tipi di look che caratterizzano il nero popolo. Però le differenze spesso non sono molto nette ed in generale è possibile mescolare vari elementi a piacimento in base all'estro e al gusto di ciascuno. Nei paragrafi che seguono sono frequenti i riferimenti a musicisti della scena vecchia e nuova, dal momento che sono stati il genio e la sregolatezza di questi personaggi i veri ispiratori del costume.

3.1 *Look Dark anni '80*

Già i Joy Division alla fine degli anni '70 in Inghilterra erano soliti suonare dal vivo vestiti di nero e nello stesso periodo alcuni fans dei Sex Pistols furono ripresi per il video di *God Save the Queen* intenti a pogare con la faccia pitturata di bianco e gli occhi cerchiati di nero. Poi vennero Siouxsie & the Banshees, The Cure e Bauhaus e i loro memorabili concerti londinesi iniziarono a riempirsi di gente con acconciature stravaganti, trucco pesante e abiti neri. Al giorno d'oggi, ben pochi però conservano il look classico stile Cure, che prevede capelli cotonati, camicia e giacca di una misura più grande, nonché vistose scarpe da tennis, in quanto viene ritenuto piuttosto obsoleto. Con i Sisters of Mercy prima, Mission dopo, ma soprattutto con i Fields of the Nephilim, inizia a prender piede un insolito look *gothic western*, ripreso ai giorni nostri da alcuni artisti della scena tra cui Cries of Tammuz e Angina Pectoris. Questi indossano lunghi spolverini scuri, stivali, cappello da cowboy alla Carl McCoy (ex leader

dei Fields of the Nephilim e adesso dei Nefilim) ed occhiali da sole anche a notte fonda. Però non tutti i gruppi gothic nutrono una passione per l'eccesso, così i membri di alcune formazioni recenti appaiono vestiti in modo molto semplice e rigoroso (Derriere le Miroir, Deine Lakaien, Tors of Dartmoor, Psyche). Comunque qualche consiglio è bene darlo per aiutare i meno informati che aspirano ad entrare nel mondo gothic, riuscendo a vestirsi in maniera abbastanza semplice pur restando "fedeli alla linea". Bastano un paio di anfibi, o d'estate delle Doctor Martens basse, jeans neri o al limite grigio-scuri (meglio se elasticizzati), camicie, magliette e maglioni rigorosamente neri (anche se in effetti una camicia bianca non stona poi tanto), giacca di pelle o chiodo (senza troppi fronzoli), oppure spolverino e cappotto.

Per l'acconciatura è lasciata sufficiente libertà, anche se la tendenza negli anni '80 era per il taglio corto alla nuca con lunghi ciuffi sul davanti (stile Jim Reid dei Jesus and Mary Chain).

Un ulteriore tocco di riconoscimento prevede qualche anello alle dita ed un piccolo pendaglio al collo, di solito una croce. Per le occasioni più importanti e particolari, come concerti e serate all'insegna del gothic, è d'uopo dare almeno un leggero tocco di *make-up* al volto, ma senza esagerare e curare un po' di più l'acconciatura.

3.2 *Look Neoromantic*

È uno stile tipico degli anni '90, poco presente nel decennio precedente, mentre oggi è estremamente diffuso e caratterizzante. Alquanto complesso, richiede una lunga opera di preparazione e di definizione dei particolari dato che si tratta di un look molto raffinato e ricco, a volte anche nei costi. Come il nome stesso fa intuire punto di riferimento è il romanticismo, inteso come fascino per il passato e per un modo antico di vestirsi e atteggiarsi. Il periodo storico più imitato è quello ottocentesco-vittoriano per il sesso femminile, settecentesco-barocco per quello maschile, entrambi comunque non disdegnano a volte modelli ancora più antichi, di stile

gotico medievale. Le ragazze amano le gonne ampie e gli abiti lunghi fino ai piedi, a volte formati da più strati sovrapposti, che possono però nascondere anche vertiginosi spacchi, con maniche larghe e trasparenti e corsetti a décolté che alzano il seno e stringono la vita dando il classico effetto a vitino di vespa. Tra i tessuti prevalgono i velluti, le stoffe ricamate, ma soprattutto trine e pizzi, usatissimi anche negli accessori. Questi sono soprattutto calze a rete, guanti di pizzo o di velluto a volte lunghi fino a mezzo braccio e spesso sormontati da grossi anelli di tipo antico o da catenelle decorative, ventagli ricamati, nastri di raso e di pizzo per i capelli che vanno portati molto lunghi arricchiti da "extension" (code di capelli artificiali che vengono applicate sulla testa) di vari colori, soprattutto blu e viola per i capelli scuri. Le scarpe sono per lo più stivaletti a punta con le fibbie, ma sono frequenti anche le polacchine con bottoni stile primo novecento. Molto bella e voluminosa è la gioielleria, sempre di stampo antico, con *parures* di collane anche molto elaborate, bracciali, girocollo e decorazioni attorno alla testa. Non mancano le usuali tipologie a pipistrello, le croci gotiche, le "ankhe" egizie. Il make-up è piuttosto caricato tramite l'uso di ombretti scuri, rossetti neri, cipria bianchissima con occhi disegnati a matita secondo lo stile egizio, unghie nere o viola. In questo look non è comunque strettamente necessario l'uso del colore nero (in questo caso si parla di *funereal victorian style*), anzi spesso sono presenti il rosso scuro, il viola e anche il bianco, quest'ultimo soprattutto se si tratta di lunghi abiti ricamati con le maniche a sbuffo, che ricordano la *lingerie* femminile ottocentesca. Contrariamente alle ragazze che con questo vestiario marcano la loro femminilità, i ragazzi tendono spesso ad accentuare il carattere androgino sempre fortemente presente nel popolo gotico. Lo stile di riferimento è per lo più quello vampirico o comunque da raffinato *dandy* alla Don Giovanni. Ecco allora l'uso di ampie camicie bianche o nere con *jabot*, arricchite da maniche a sbuffo ampie e cadenti, pantaloni tipo alla zuava o stretti *fuseaux* e cinture con grosse fibbie. Ai calzoni spesso vengono preferite gonne lunghe e diritte. Le giacche sono per lo più nere a tre quarti tipo *redingote* con doppia fila di bottoni su entrambi i lati, in stile

pirata con asole decorate e di colori differenti, oppure tipo *tight* con lunghe code. A volte sono sostituite o sormontate da ampi mantelli neri con il collo alto. Per le calzature si prediligono stivali neri alti fino al ginocchio, meglio se con ampio risvolto, oppure le scarpe con la fibbia e il tacco in stile settecento. Tra gli accessori sono presenti gioielli, soprattutto anelli e collane, guanti e ventagli ricamati, cappelli neri di varie foggie, per lo più a tesa larga, mentre i capelli vengono portati lunghi e lisci spesso con ciocche di differenti colorazioni. Domina il make-up pallido con occhi fortemente contornati di nero, rossetto e unghie dipinte.

Oltre che nei *goth-clubs* più alla moda (soprattutto in Germania e negli USA, ma anche in Italia) potreste forse imbattervi in questi diafani personaggi al calar del sole mentre passeggiano assorti lungo i viali di un ormai abbandonato cimitero o tra le cadenti rovine di un vecchio castello...

3.3 *Look androgino*

Con questo termine si vuole indicare un look molto elaborato ed elegante che, se accentuato, tende ad appianare le differenze estetiche tra i due sessi. Nell'ambito *gothic* è più frequente tra i maschi, dato che, usualmente, le ragazze tendono ad esaltare la loro femminilità anziché reprimerla. Peter Murphy dei Bauhaus per i suoi atteggiamenti, come le accattivanti movenze da spettrale *femme fatale*, e il volto lungo e asciutto ed il fisico esile, è un esempio di estetica androgina. Ma anche personaggi come Rozz Williams e David Glass dei Christian Death, i gemelli Aston dei Gene Loves Jezabel, Simon Gallup dei Cure hanno rappresentato un modello per questo look. Una capigliatura nera corta sulla nuca ma con ciuffi che cadono in avanti a seminascondere il viso può essere una scelta molto azzeccata perché accresce il dubbio sull'identità sessuale tenendo in ombra i lineamenti del volto. Questa non è l'unica soluzione possibile: altre possono comprendere capelli lunghi con qualche ciocca colorata (Tilo Wolff dei Lacrimosa) o rasature ai lati. Il trucco è un particolare fondamentale: gli occhi devono essere valorizzati

con un ampio uso di *eyeliner* ed anche le sopracciglia vanno curate; per il viso si utilizzano fondotinta molto chiari, ceroni bianchi e correttori appropriati per tentare di eliminare ogni traccia d'imperfezione. Il rossetto e lo smalto per unghie sono d'obbligo e la scelta del colore di solito ricade sul nero, sul viola o sul rosso scuro. Anche gli accessori sono frequenti: molti orecchini, un po' di *piercing*, pendagli vistosi, bracciali ed anelli in abbondanza. L'abbigliamento comprende magliette attillate o camicie in viscosa e di stile neo-romantic insieme a vestiti in PVC; per gli individui maschi più glabri vanno benissimo anche t-shirt trasparenti e a rete. I pantaloni più adatti sono fuseaux di ciniglia, di PVC o di qualsiasi altro tessuto, ma obbligatoriamente attillati; entrambi i sessi possono usare le gonne ed i maschi più arditi indossano anche accessori di lingerie femminile (reggicalze, calze autoreggenti, etc.). Le scarpe necessitano ovviamente di tacco e sono adattissimi stivali alti in pelle o PVC. Parlando di androginia è d'obbligo citare i London After Midnight, formazione americana composta da cinque individui di sesso maschile, che per i lineamenti marcatamente femminei e il modo di vestire curato ed appariscente ne rappresentano l'immagine personificata.

3.4 *Look Tribal-Industrial*

È un look simile a quello punk, soprattutto per l'acconciatura: i capelli sono molto spesso rasati ai lati del capo, ma sono possibili anche elaborazioni più particolari che rinunciano alla simmetria, oppure l'eliminazione quasi totale della capigliatura per evidenziare tatuaggi, conservando solo semplici creste o una piccola coda che parte da poco al di sopra della nuca. Le colorazioni possono variare tra bianco, verde, blu, rosso, viola con anche due o tre tinteggiature diverse mescolate insieme, sempre tenendo presente che il colore dominante deve essere il nero. Il vestiario comprende anfibi massicci o stivali neri alti fino alle ginocchia, fuseaux e pantaloni di pelle o elasticizzati, spesso con forature esterne e aggiunte di borchie sulla cintura. Per il sesso femminile non

si escludono le gonne, accostate a calze a rete a maglie larghe, preferibilmente strappate. Se la temperatura lo impone, è necessario indossare giacche di pelle. Gli accessori vanno da collari con punte lunghe fino a tre centimetri, a bracciali borchiati e a qualche catena di metallo, ma il loro uso non deve essere eccessivo. È d'obbligo il piercing in moltissime parti del corpo, sebbene questa tendenza sia diffusa anche in ambienti che ben poco hanno a che fare con il gothic. Le *mises* vengono adattate allo scopo di mettere bene in mostra la propria *body-art*, non di rado scoprendo totalmente il torso o indossando leggerissimi gilet. I perfezionisti collegano tramite delle catenelle gli anelli applicati al viso (dal naso alle orecchie e da qui alla bocca): l'effetto estetico è sorprendente ma rende rischiosi i movimenti. Per quanto riguarda il make-up si fa grande uso di cerone bianco, di trucco agli occhi e di disegni di varia natura su tutto il volto (tribali, ragnatele, croci etc.), utilizzando come colori il nero, il viola, il rosso e il blu. Tra gli esponenti più celebri di questo look possiamo senza dubbio indicare Stefan Ackerman, leader dei Das Ich, che nelle sue esibizioni *live* appare simile ad un fantasma. Altrettanto impressionanti sono i Dorsetshire, conciati come una sorta di Virgin Prunes del ventunesimo secolo e soprattutto l'oscuro leader dei Sopor Aeternus, Varney Dancing Dead, che si presenta avvolto in un sudario o vestito come uno sciamano negromante con tanto di unghie lunghe dieci centimetri e ossa (umane?) usate come scettri. Pertanto, se portato all'estremo, questo tipo di look può mutare così radicalmente l'aspetto della persona da renderla irriconoscibile anche dalla foto sul passaporto. Da non sottovalutare è l'influenza della cultura *cyberpunk*, visto che in molti film ambientati in un futuro post-apocalittico c'è sempre qualche personaggio simile a quelli appena descritti.

3.5 *Look Apocalyptic/Esoteric*

Caratteristica di questo modo di vestirsi è innanzitutto quella di essere pressoché esclusivamente maschile, anche se ogni tanto è segnalato qualche esemplare femminile. Il

look è di per sé molto semplice, anzi quasi stilizzato, e l'impressione che si vuole dare complessivamente è quella di un certo ascetismo, unita alcune volte a rimandi alle iconografie della destra nord europea degli anni '30 e '40 (sia che si condividano le ideucce da quella destra promulgate, sia che si giochi con il gusto della provocazione). Il colore predominante è ovviamente il nero, ma neppure il grigio viene disdegnato; si indossano camicie, rigorosamente abbottonate fino al collo e spesso dentro ai pantaloni, oppure maglie e maglioni "dolcevita" e a volte può fare la sua comparsa un gilet. I pantaloni sono prevalentemente del tipo a tubo, ma si indossano anche quelli con riga e *pences*. Ai piedi o il classico anfibio, o altri tipi di scarpe nere purché eleganti ed essenziali. Pressoché totalmente assenti i chiodi, mentre numerose sono le giacche di pelle lunghe fino al ginocchio o appena sopra, o anche cappotti in stoffa. Non è escluso che quando il freddo nordico lascia spazio all'estate mediterranea si apprezzino pantaloni tagliati al ginocchio e semplici t-shirts. Quasi sempre è ben in vista la cintura con grossa fibbia, e non infrequente l'uso di cravatte. I capelli vanno portati quasi sempre rigorosamente rasati e lo sguardo deve essere o incazzato/torvo o perso negli orizzonti infiniti. Ridotti al minimo gli accessori: un anello, un pendente, o qualche runa più o meno cammuffata bastano a lanciare il messaggio.

Variante è poi il look guerriero: appaiono tute mimetiche, pantaloni militari chiusi in alti anfibi, bomber di colore scuro, occhiali a specchio, giacconi col cappuccio e nei casi più estremi passamontagna. Anche per questa variante prevale una certa stilizzazione più che una rappresentazione esplicita: guerrieri dello spirito?

3.6 *Look Bondage*

È un look estremo e provocatorio che richiede una buona dose di esibizionismo e magari il giusto *fisique du role*. Gli indumenti più appropriati sono lingerie nera di pelle e *body* particolarmente scosciati, di solito accompagnati dalla presenza di accessori di metallo, (si trovano anche mutandine e

reggiseno interamente in maglia metallica alla maniera di Shelley Soma dei Glod), catene di varie misure e strette cinture non solo intorno alla vita ma anche alle spalle, ai polsi e sul petto. Esistono addirittura delle bardature per tutto il corpo e delle maschere per la faccia interamente formate da cinture di cuoio, anelli di metallo e punte; inoltre si possono usare lunghi guanti, specialmente se accoppiati a body e stivali, il tutto in PVC nera. Sono frequenti anche manette agganciate alla cintura o direttamente alle mani; non è d'uso esagerare con gli anelli, mentre le unghie sono lunghe, affilate e smaltate di nero o di rosso. Le scarpe più adatte sono stivaletti con tacchi vertiginosi, oppure stivali alti fino al ginocchio o addirittura fino alla coscia. Abbondano le minigonne in pelle e gli arditi perizomi; sono ammesse anche trasparenze più o meno evidenti. Le calze più adatte sono ovviamente a rete, altrimenti si possono anche evitare. I capelli, quasi sempre lunghi e biondi, talvolta arricchiti da *extentions* di vari colori, cadono sciolti sulla schiena o vengono raccolti in severe code. Per quanto riguarda il volto, il make-up tende ad accentuare la sensualità dei lineamenti. A volte alcuni tatuaggi sulla schiena nuda, sulle spalle, o sulle natiche costituiscono un tocco d'effetto. Per gli uomini è consigliato l'utilizzo di pantaloni di pelle o di PVC e fuseaux, magliette in rete e accessori di cuoio e metallo più o meno complicati. Questo tipo di indumenti è difficile da trovare nei negozi, ma quelli più riforniti sono ovviamente i sexy shop. Anche alcuni musicisti della scena gothic adottano il look bondage: non possiamo non citare i Die Form (assolutamente da vedere in azione!), la cantante dei Sabotage, i Call (autori di un CD intitolato appunto *Domina*) e la ex Christian Death Gitane Demone che esalta l'estetica del sado-maso in concerti e *fetish shows*. Non è compito di questo libro indagare a fondo la sessualità della popolazione gothic, dove comunque risulta evidente la tendenza alla trasgressione e l'eliminazione di molti tabù: basti pensare alla sempre più diffusa bisessualità. Esistono locali esclusivamente dedicati al *fetish* e al sado-maso, ma forse non hanno molto a che fare con la scena gothic in senso stretto. Per coloro che fossero alla ricerca di indumenti *bondage* si consigliano Retail Slut (7308 Melrose Hollywood,

CA, 90046 USA) e Noir Leather (317 S.Center, Royal Oak MI. 48067 USA). Se capitate a Londra, potete fare acquisti da Libido, Zeitgeist, She-an-me, Fetish Fetish e non dovete farvi sfuggire una serata nei club Torture Garden, Submission e Whiplash. Infine ricordiamo che molte riviste e *fanzines* gothic dedicano frequentemente ampio spazio al bondage.

3.7 *Il fenomeno del vampirismo*

Nel corso degli anni '90 nei paesi anglofoni è scoppiata una vera e propria "moda" del vampirismo, soprattutto sulla scia dell'enorme popolarità acquisita dai romanzi di Ann Rice (*The Vampire Chronicles*). Sono così sorti nel giro di pochi anni un numero impressionante di associazioni, fan club e riviste a tema vampirico i cui membri sono legati dall'interesse e dalla fascinazione per il "principe delle tenebre". In realtà già dagli anni '60, ma soprattutto dalla fine degli anni '70 e inizio '80 sono state fondate associazioni di questo tipo tra cui ricordiamo alcune tra le più serie e rinomate: *The Bram Stoker Society* (irlandese), esclusivamente dedita allo studio di questo autore, *The Dracula Society* (inglese) che organizza dibattiti, incontri, visioni di film e soprattutto visite guidate a Whitby, il luogo dove è sbarcato Dracula in base al romanzo di Stoker (e in cui si tiene anche un importante festival annuale di musica gotica), le statunitensi *The Count Dracula Fan Club*, che conta più di 5000 membri e che ha fondato anche il Dracula Museum nel '90 a New York e *The Count Dracula Society*, entrambe dedicate all'ambito letterario e cinematografico. Altre associazioni, pur sorte sempre con simili interessi, hanno però spesso preferito spostare la loro attenzione dal passato al presente, indagando sulla realtà del fenomeno vampirico e andando alla ricerca dei cosiddetti "veri vampiri". Negli Stati Uniti *The Vampire information Exchange*, *Vampire Studies*, *Vampire Research Centre* e in Inghilterra *Vampire Research Society* vanno alla caccia di persone dalle abitudini vampiriche, ne seguono le usanze notturne e le pratiche sessuali. Addirittura (Ann Rice docet) intervistano questi presunti veri vampiri, fanno statistiche e

ricerche sulla loro personalità. Volete sapere il risultato di questi studi? Beh, i vampiri esistono, eccome, anche se sono pochi (una stima ne calcolava nel 1992 circa 150-200 nel Nord America e 850 in tutto il mondo), non hanno poteri soprannaturali e certo non sono dei non-morti, ma amano bere sangue umano, di cui sentono un bisogno fisiologico e senza il quale morirebbero. Hanno abitudini notturne, gusti sessuali piuttosto morbosi e spesso di impronta sadomasochista, a volte dà loro fastidio la luce del sole. Sono inoltre molto riservati ed è difficile stanarli e parlare con loro. In base a questi studi i *veri* vampiri o *blood-drinkers*, come vengono chiamati, andrebbero distinti dalla grande massa di falsi vampiri, cioè da coloro che vogliono imitare i vampiri in vario modo in quanto affascinati dalla possibilità di acquisire alcuni poteri a loro associati come l'immortalità o la capacità di dominare gli altri. Ecco che allora questi personaggi si costringono a bere sangue, si mascherano da novelli Dracula, con lunghi canini finti, dormono nelle bare, vanno in giro solo di notte. Chiaramente il fenomeno ha subito attirato l'attenzione dei media negli Stati Uniti che si sono divertiti ad andare ad intervistare questi a volte patetici personaggi con *scoop* di scarso rilievo. Fatto sta che l'argomento sembra appassionare gli americani tanto che nel giro di breve tempo sono andati a ruba libri come *Bloodlust: Conversation with real Vampires* di Carol Page, *Vampires among us* di Ellen Guiley o il recente *Something in the blood* di Jeff Guinn. Divampa inoltre sulle pagine delle riviste vampiriche la polemica tra chi considera i blood-drinkers dei veri vampiri e chi invece preferisce associarli a semplici serial-killer dediti al *blood-fetish*, basandosi sul fatto che sono necessari anche poteri soprannaturali per essere veramente dei vampiri. Esistono poi delle altre associazioni che si occupano di progetti di ricerca sui fenomeni vampirici, tra le quali è da segnalare l'inglese *Erebus Rising* la cui fondatrice Donna Crow, oltre a pubblicare una bella rivista e a scrivere libri e racconti sul tema, da alcuni anni si reca in Egitto alla ricerca di tracce sull'origine del vampirismo. Molto particolare è poi l'esoterica *The Temple of the Vampire*, americana ma espansa a livello internazionale, dedita a studi sui rituali magici vampirici, che

ha assunto ormai la struttura di una vera e propria organizzazione religiosa basata sulla fede nel vampiro, visto come un nuovo stadio dell'evoluzione umana. L'ambiente gotico, per quanto cosa a sé stante rispetto a questo vasto e diversificato movimento, è stato fortemente influenzato e affascinato in questi ultimi anni dal fenomeno vampirico: nei goth-clubs è facile incontrare persone che cercano di emulare il look vampirico vestendosi con ampi mantelli neri, velluti, broccati e camicie bianche in stile '700 (vedi *look neoromantic*), accentuando il carattere androgino e omosessuale, sulla base dell'imitazione del vampiro Lestat de Lioncourt creato da Ann Rice. Anche molti gruppi si sono uniformati a questo modello, sia nel nome che nell'immagine (si va dagli inglesi Nosferatu agli statunitensi London After Midnight, Lestat, Astrovamps); altri, per lo più europei, preferiscono solo evocare l'immaginario vampirico nei testi delle canzoni con riferimenti alla letteratura e al cinema (i finlandesi Two Witches, i francesi Corpus Delicti, i tedeschi Sopor Aeternus & the Ensemble of Shadow, gli inglesi Incubus Succubus, gli italiani Blooding Mask e Simon Dreams in Violet etc). I risultati a volte possono essere anche molto pacchiani, come nel caso degli statunitensi Dark Theatre che suonano con tanto di canini finti e il cui cantante Vlad dichiara di essere, oltre che un bevitore di sangue, addirittura un discendente di Vlad l'Impalatore! Non da meno risultano del resto i tedeschi Umbra et Imago il cui cantante Mozart (autore anche del progetto solista Dracul) si presenta ai concerti chiuso in una bara e accompagnato da due (falsi?) becchini.

Il boom del vampirismo ha portato in questi anni, soprattutto negli USA, allo sviluppo di un enorme *merchandising* con la nascita di negozi e cataloghi per posta pubblicizzati nelle principali riviste in cui si può trovare tutto ciò che serve per diventare un perfetto vampiro, dai canini finti alle bare, oppure, dato che c'è sempre anche una controparte, accessori per cacciatori di vampiri con tanto di corredo alla Peter Cushing comprensivo di croce e paletto di frassino. Abbondano infine le riviste sull'argomento, per lo più edite dalle stesse associazioni, di cui vengono di seguito citate solo alcune tra le più note, anche perchè il loro numero tende a

crescere continuamente: inglesi sono *Crimson*, trimestrale di *The Vampire Guild* che pubblica anche interessanti compilation musicali di gruppi gotici su tematiche vampiriche dal titolo *What Sweet Music they make*, *The Velvet Vampyre* della *The Vampyre Society* con informazioni, racconti, poesie e *The Castle Dracula Quarterly*. Statunitensi sono invece *Blood Lines* della Danis the Dark Productions con articoli di letteratura, arte, fumetti, cinema e musica, *The Count Dracula Society Quarterly* interessata anche ai film horror e alla letturatura gotica in generale, *Fresh Blood* del *Club Vampyre* con racconti, poesie, interviste e spazi riservati ai clubs gotici e al merchandising, *Screem in the Dark* realizzata dal gruppo *The Dark Theatre*, *Onix* dedicato alla letteratura vampirica e *Nox* aperto a tutte le realtà oscure. Molte associazioni pubblicano invece delle news-letter trimestali, tra cui *The Vampire information exchange*, *Count Ken Fan Club*, *Miss Lucy Westerna Society of the Undead*, *Realm of the Vampire*. Infine ampi spazi dedicati al vampirismo sono presenti in alcune riviste statunitensi più strettamente legate alla scena gotica contemporanea, come *Propaganda*, *Ghastly* e *Delirium*.

Cap. 4

Letteratura

Nell'ambito della letteratura contemporanea è possibile identificare un significativo gruppo di autori definibili come *neogotici*. Non siamo di fronte a un vero e proprio movimento e quindi ad una comunanza programmatica di intenti e di stili, tuttavia la quantità e la qualità delle opere con caratteristiche affini prodotte in questi ultimi anni autorizza il tentativo di raggrupparle sotto un'unica etichetta. Del resto la letteratura, come tutti gli altri campi artistici, è stata di recente oggetto di continue forme di contaminazione tra generi. Gli autori di cui parliamo sono normalmente catalogabili come appartenenti all'horror, alla *fantasy* o alla fantascienza, tuttavia tali classificazioni risultano troppo rigide perché nelle loro pagine tutti questi stili e altri ancora si mescolano creando un insieme nuovo e indefinibile. Sembra allora più convincente raccoglierli sotto l'etichetta di scrittori neogotici, sottolineando quindi le loro affinità tematiche e d'ispirazione piuttosto che il riferimento stilistico ai canoni di un genere ben definito.

Un primo elemento significativo è la ripresa dei temi e dell'immaginario appartenenti alla tradizione del gotico classico. Negli anni '90 il vampirismo è più di ogni altro l'argomento su cui gli autori si sono voluti misurare portando nuovi contributi al rinnovamento del mito. La figura del vampiro viene riscritta cercando di modernizzarla, allontanandola dagli stereotipi della tradizione popolare e letterario-cinematografica e liberandola quindi da tutta una serie di simboli ormai inutili (la paura dell'aglio e delle croci, la trasformazione in animale, etc). Non mancano comunque altri *topoi* comuni al genere, figure come le streghe, gli spiriti, le mummie, gli angeli e i demoni, oppure fenomeni come le case infestate e le

reincarnazioni. È però completamente cambiata la prospettiva, il modo di guardare, di analizzare questi argomenti. Nella letteratura gotica tradizionale l'elemento soprannaturale veniva sempre utilizzato come metafora del Male contro cui combattere fino alla sua definitiva sconfitta. Invece i vampiri contemporanei, per fare un esempio, sebbene siano dei predatori e dei crudeli assassini vengono dipinti come personaggi estremamente affascinanti, sensuali, sensibili che finiscono con l'attirare inevitabilmente la simpatia del lettore. E il processo di identificazione è accentuato spesso dalla scelta stilistica di far "parlare" direttamente queste creature ricorrendo all'artificio letterario dell'autobiografia o dell'intervista. Il lettore è portato così ad assecondare spontaneamente il loro punto di vista e a riconoscere come naturali e giustificabili anche le azioni più efferate. Queste figure vengono a porsi al di là del bene e del male, fuori dagli ordinati schemi della morale comune, in un mondo in cui le categorie "buono" e "cattivo" non hanno più alcun senso e in cui il diverso, il mostro, non suscita più paura, ma anzi attrazione e desiderio di imitazione. Esse inoltre si fanno portatrici di una sessualità liberata, in cui non esiste nessuna forma di proibizione, in cui la ricerca del piacere e della soddisfazione dei sensi è la prima fonte di vita. Il secondo carattere che accomuna la produzione neogotica è infatti proprio l'utilizzo esplicito di forme di sessualità estrema, esasperata, di situazioni morbose (l'incesto è particolarmente frequente), di violazioni di tabù. Anche nella letteratura gotica classica questi temi erano presenti, basti bensare a *Il Monaco* di Lewis o ai racconti di Poe, ma la differenza consiste nel fatto che nei romanzi contemporanei il sesso è vissuto con estrema libertà, senza la minima traccia di rimorsi o della conseguente punizione. C'è un forte desiderio di andare contro la morale comune, contro la norma imposta dalla tradizione: ecco perché i protagonisti delle storie sono quasi sempre bellissimi vampiri omosessuali, oppure esseri androgini privi di una definita sessualità, o ancora bisessuali a caccia delle più svariate emozioni.

Un altro punto che accomuna la maggior parte dei romanzi in esame è l'ambientazione: lasciati i tetri castelli, le

lande desolate, i bui sotterranei dei palazzi antichi, le vicende si trasferiscono in un contesto quotidiano, realistico. Le metropoli contemporanee diventano il centro dell'azione, il mondo con cui i personaggi si confrontano è quello, spesso squallido e brutale, dei grandi agglomerati urbani. In alcuni tra gli scrittori più giovani sono poi comuni i riferimenti alla scena gotica attuale: i personaggi (chiaramente nerovestiti) hanno un aspetto ambiguo e androgino, frequentano locali oscuri e non mancano citazioni esplicite ai gruppi musicali simboli del movimento.

Infine è da sottolineare il fatto che nella narrazione neogotica l'atmosfera fantastica dominante non è più stemperata in un vago alone romantico-sentimentale: gli eventi vengono riportati su un piano più concreto e razionale per poi interiorizzarli ed analizzarli secondo i metodi dell'indagine psicologica, perchè «ora l'inferno è decisamente sulla terra, localizzato dentro le volte e le cavità della nostra stessa mente» (cit. dall'introduzione dell'antologia *The New Gothic*).

Quello che segue vuol essere un elenco ragionato di autori neogotici scelti tra i più significativi nell'attuale panorama letterario. Purtroppo molte delle opere citate non sono disponibili sul mercato italiano (ma si possono trovare in versione originale) e questo la dice lunga sulla scarsa considerazione di cui gode il genere presso l'editoria ufficiale del nostro paese.

4.1 *Ann Rice*

Senza ombra di dubbio la statunitense Ann Rice può essere considerata la più nota scrittrice gotica nell'ambito della letteratura contemporanea internazionale. La sua produzione è in realtà ampia e diversificata, infatti comprende anche romanzi di carattere erotico-sentimentale scritti con gli pseudonimi di A. N. Roquelaure e di Anne Rampling, ma senz'altro le opere più importanti sono quelle facenti parte del ciclo dei vampiri, *The Vampire Chronicles*, e di quello delle streghe, *The Mayfair Witches*. Il primo viene inaugurato nell'ormai lon-

tano 1976 da *Interview with the vampire*, il suo libro più famoso, che ha avuto un'enorme influenza nella modernizzazione e ridefinizione del mito del "principe delle tenebre". La novità principale consiste nell'aver dato la parola al vampiro stesso (Louis) che in una intervista rilasciata ai giorni nostri ad un giornalista racconta la sua vita di uomo e la successiva trasformazione in non-morto, per poi ripercorrere tutto il dramma interiore che lo ha accompagnato nel corso del tempo alla ricerca di una spiegazione per la sua nuova e terribile natura. Sicuramente l'introduzione dell'analisi psicologica di un personaggio solitamente visto come simbolo del male rappresenta un notevole cambiamento, un rovesciamento della prospettiva che permette di far parlare il "mostro" e vedere con i suoi occhi. E se già nel romanzo di Stoker il vampiro veniva rappresentato con una forte carica erotica, Ann Rice porta all'estremo questa intuizione e dipinge le sue creature in una luce torbida e sensuale. Sono personaggi bellissimi, eleganti, raffinati e colti che si nutrono del sangue delle loro vittime con erotica passione e voluttà. L'immaginario classico legato alla figura del vampiro, creato nei romanzi gotici e reso celebre nei film della Hammer, viene ripreso solo in parte: Ann Rice non sa resistere alla tentazione di ambientare la narrazione al passato, di far dormire le sue creature nelle bare e di accentrare le vicende a New Orleans, la città più europea degli Stati Uniti, carica di ombre del passato, di angoli misteriosi e tetri. Allo stesso tempo il male che i suoi vampiri rappresentano non è quello della morale cristiana e così essi non rifuggono dai simboli religiosi, ma ne sono attratti. Louis, nel primo volume della serie, è profondamente diviso tra la sua anima predatrice e la sensibilità umana; il vampiro Lestat è il responsabile della sua trasformazione, ma non è un "mentore" saggio, si burla anzi di lui, del suo stupore e dei suoi struggimenti. Lestat è privo di ogni scrupolo e vive solo per soddisfare i suoi istinti primari. La sua malignità lo spinge a trasformare in vampiro una bambina di sei anni, la bionda Claudia. Nel secondo volume della serie, *The Vampire Lestat*, Ann Rice raddrizza il tiro e sceglie Lestat come protagonista, consapevole di quanto il suo fascino sinistro sia adatto a sostenere le dinamiche della

saga. Stavolta Lestat non è un personaggio negativo, capriccioso semmai, ed è senz'altro diverso dal losco e ottuso figuro del romanzo precedente. Venuti meno la profondità spirituale e i dissidi interiori di Louis, Ann Rice sceglie di incentrare la narrazione soprattutto sull'azione e ripercorre magistralmente la storia di Lestat, rampollo di una famiglia nobile francese alla vigilia della Rivoluzione Francese, fino alla sua venuta in America, nella francofona New Orleans. Se nel romanzo precedente gli psicologismi rischiavano talvolta di trasformarsi in struggimenti morali da operetta, l'autrice crea in *The Vampire Lestat* un affascinante affresco, ricco di appassionanti immagini del passato che ripercorre gli eventi storici seguendo una fantasiosa sensibilità. Pessimi sono però l'*incipit* e la conclusione del romanzo con il vampiro Lestat nel ruolo di rockstar la cui immagine è a metà tra i Kiss e Renato Zero! Il seguente libro della serie è *The Queen of the Damned* dove l'autrice narra l'intera storia dei vampiri arrivando a descrive l'origine della loro specie. Per quanto ricco di ottimi e immaginifici momenti, come quelli ambientati nell'antico Egitto, il libro presenta una struttura debole, schiava della grandiosità dell'ambientazione e dell'ambizione del suo fine. Gli ultimi due episodi della saga di Lestat sono ancora inediti in Italia al contrario dei primi, *Intervista col Vampiro, Scelti dalle tenebre* e *La regina dei dannati* disponibili per l'editore Salani. Non che questo sia un male visto che i romanzi, in particolare *Tales of the bodythief*, non sono un granché. Molto ambizioso è *Memnoch the Devil* in cui il vampiro Lestat è addirittura tentato dal Diavolo in persona che lo vuole come alleato nella lotta contro Dio. Dopo la storia antica la Rice riscrive la Cosmogonia Biblica e la Passione di Cristo senza alcun senso della misura riuscendo però a creare alcuni momenti di indubbio interesse. Ambiguo ed estremamente riuscito è il finale che getta dubbi sull'intera vicenda narrata. Vista la grandiosità dell'ambientazione questo sembra essere il canto del cigno per Lestat e ogni sua ulteriore avventura non potrebbe che sembrare futile e banale. Ma egli è pur sempre un vampiro e, il mito ci insegna, può ancora risorgere dalle tenebre per ossessionare i nostri sogni.

Interessante e ben riuscita è la saga delle streghe Mayfair

che comprende finora *The Witching Hour* del 1990, *Lasher* del 1993 e *Taltos* del 1994. In Italia i primi due sono pubblicati dalle edizioni Salani con i titoli rispettivamente di *L'ora delle streghe* e *Il demone incarnato*. Ann Rice ricostruisce le vicende di una famiglia di streghe e del demone Lasher che le accompagna, spaziando liberamente e con notevole abilità dal presente della moderna New Orleans ad un passato oscuro che risale fino all'Europa seicentesca della caccia alle streghe nel primo libro, mentre in quelli successivi arriva ad addentrarsi nei misteri e leggende della mitologia celtica. Anche in questo caso, come già per il vampiro Lestat, Lasher è un essere seducente e bellissimo, sia pur nell'intrinseca malvagità che lo guida, e la sua non appartenenza al genere umano, il suo apparire simile ad un fantasma impercettibile a tutti tranne che alle streghe stesse lo rende immediatamente molto affascinante. Ma non è lui il vero protagonista della saga, tanto che alla fine del secondo libro, dopo essere finalmente riuscito a incarnarsi, muore per lasciare posto al più saggio e potente Ashlar. Molto più interessanti sono infatti i caratteri degli altri personaggi che fanno parte dell'immensa famiglia Mayfair, vero filo conduttore delle vicende, simile quasi ad un unica enorme creatura vivente capace di difendersi da tutti gli attacchi esterni che le vengono portati. Essa è costituita si da streghe dalle capacità soprannaturali ma soprattutto da esseri umani a volte deboli, spesso amorali (l'incesto è la regola che permette la continuazione della specie), sempre in lotta con loro stessi nell'incapacità di accettare fino in fondo il destino. C'è molta azione in questi romanzi e gusto per la *suspense*, grazie anche ad una costruzione narrativa ad incastro che segue le regole di un *thriller*. Ma soprattutto c'è una grande abilità nella ricostruzione degli ambienti, come nelle bellissime descrizioni dei vecchi quartieri e delle case infestate di New Orleans, della storia, della mitologia e delle leggende antiche. Purtroppo quando la scrittrice abbandona questi canoni e tenta la strada pseudo fantascientifica (alla fine del primo libro e in parte del secondo) l'inverosimiglianza diventa troppo forte per poter essere accettata. Molto frequenti sono poi, come nel ciclo dei vampiri, i riferimenti alla religione cattolica e ai suoi simboli, ma

non mancano succulenti richiami agli antichi riti pagani, alle pratiche stregonesche e al voodoo. Bisogna infine fare un breve accenno allo stile narrativo di Ann Rice che, sebbene inficiato da una terribile tendenza alla prolissità (i sui romanzi non sono mai inferiori alle cinquecento pagine!), è sempre molto piacevole e scorrevole, ricercato e raffinato anche nella descrizione degli eventi più quotidiani. I suoi libri sono tutto sommato la versione contemporanea dei *feuillettons* gotici alla Ann Radcliffe, ma questo non va certo a disonore della scrittrice che dimostra, come la sua precorritrice, una notevole abilità nello svolgimento drammatico, una forte ispirazione di base e un'innegabile propensione verso le tematiche fantastiche.

Grandissima è ormai l'importanza di Ann Rice all'interno della scena gotica contemporanea, sia per il successo dei suoi libri, grazie ai quali si è conquistata migliaia di fans, sia per il fatto che in questi ultimi anni lei stessa è diventata un personaggio mondano di cui si legge abitualmente nelle cronache dei giornali statunitensi. Ad esempio ultimamente vive a New Orleans in una vecchia *mansion* dell'800, con annesso cimitero privato, dove tiene feste e party un po' eccentrici che l'hanno fatta tacciare di satanismo dai vicini. Pare poi che abbia comprato due chiese sconsacrate sempre nella stessa città e le stia trasformando in sue residenze private; inoltre alla presentazione dell'ultimo libro è giunta in libreria per un incontro con i lettori addirittura chiusa dentro una bara.

4.2 *Poppy Z. Brite*

La fortuna di questa giovane autrice americana, nata nel 1967, è fortemente legata all'impressionante romanzo d'esordio, *Lost Souls* del 1992. Sia questo che il successivo *Drawing Blood* ricevono delle nomination per prestigiosi premi letterari e sulla sua prosa stelle dell'horror quali Dan Simmons o Skipp e Spector spendono entusiastiche parole. *Lost Souls* è un'originale storia di vampiri moderni, scritta divinamente e impregnata di torbido erotismo. I vampiri della Brite sono dei dark, bellissimi, arroganti, assetati di sangue e sesso che

non disdegnano l'uso e l'abuso di droghe ed alcool. Ancora una volta siamo di fronte ad un tentativo di riscrittura del mito: i vampiri sono una razza diversa di soli maschi che nascono dall'accoppiamento con una donna che morirà di parto quando il piccolo vampiro si farà strada a morsi per venire al mondo. La Brite parte dall'immaginario vampirico descritto nel cinema contemporaneo da film come *Near Dark* e *Lost Boys*: i vampiri quindi sono sorta di piccola *gang*, violenti, privi del fascino decadente di un Dracula o di un Lord Ruthven. Sono personaggi assolutamente amorali, guidati da istinti primari, che uccidono le loro vittime con inaudita ferocia. *Lost Souls* gronda letteralmente sangue, che cola dai corpi straziati e dalle vene lacerate a morsi. Ma anche l'atto di uccidere in tutta la sua cruda ferocia viene mostrato in una luce sensuale ed erotica. L'erotismo è una componente primaria del racconto: la Brite ama indugiare sui corpi maschili colti nel pieno di rapporti omosessuali descrivendo il coito con minuzia di particolari. *Lost Souls* è diventato in breve tempo un vero e proprio *cult-book* per i giovani gotici americani visto che è proprio il loro mondo quello in cui sono ambientate le vicende; i protagonisti si muovono dall'affascinante, voluttuosa e vagamente tetra New Orleans fino all'immaginaria cittadina di Missing Mile, North Carolina, nel cuore della *Bible Belt* americana. Non possiamo non citare poi due dei personaggi — umani — più interessanti del libro, ovvero Steve e Ghost, i membri della band (gotica?) Lost Souls?, che si incontreranno ancora in altre storie brevi della Brite (tra cui la stupenda *Angels* pubblicata nell'antologia *Swamp Foetus* del 1994). L'interesse per i temi dell'erotismo e del vampirismo porta la Brite nel 1994 a curare l'antologia *Love in Vein* in cui compaiono brevi storie di autori contemporanei incentrati su una rilettura sensuale del mito del *signore delle tenebre*. Nel 1993 esce il suo secondo romanzo, *Drawing Blood*, una storia che mescola horror psicologico a tematiche cyberpunk e di contro-cultura. La sua ultima opera, *Exquisite Corpse*, è invece una storia di necrofilia, cannibalismo e *serial killers*, cruda nella descrizione degli omicidi ma allo stesso tempo lirica e decadente. Anche quest'ultimo romanzo testimonia il desiderio iconoclasta dell'au-

trice di infrangere i tabù seguendo l'onda di una pulsione erotica inarrestabile.

4.3 *Storm Constantine*

L'opera dell'inglese Storm Constantine è un perfetto esempio della contaminazione tra differenti generi letterari di cui si compone il gotico contemporaneo. Propriamente i suoi libri dovrebbero essere catalogati nel genere *science fiction* e *fantasy*, ma una simile classificazione farebbe torto all'estro dell'autrice. Storm Constantine parte da un'ambientazione fantastica, da mondi alieni di cui descrive con minuzia usi e costumi dei popoli, credenze e religioni: l'attenzione con cui costruisce gli scenari e ricrea le dinamiche sociali non può non ricordare le opere di Ursula Le Guin, un'autrice storica di fantascienza. Tuttavia sono due i fattori che permettono di inserire in questo studio la Constantine e sono l'uso di temi legati, direttamente o meno, all'immaginario (neo)gotico e la ripresa diretta di personaggi e situazioni ispirati alla scena dark. La trilogia dei Wraeththu, inaugurata nel 1987 da *The Enchantments of Flesh and Spirit* è impregnata di riferimenti esoterici, oscuri rituali magici e sensuali iniziazioni. È popolata da una razza di esseri androgini ed ermafroditi, i Wraeththu, le cui sembianze, confessa l'autrice, sono disegnate sulla falsariga delle evanescenti creature che popolavano i club dark inglesi negli anni '80. I Wraeththu sono dei mutanti che hanno assunto il controllo completo del mondo in cui vivono. Un ragazzo umano può essere trasformato nella nuova razza tramite il rituale della *Inception* basato, guarda caso, sullo scambio di sangue che, come nelle leggende di vampiri, lo farà morire nelle vesti mortali e quindi rinascere trasfigurato nel corpo e nello spirito. Abbandonati questi sensuali esseri la Constantine scrive nel 1991 *Hermetech*. La storia è ambientata in un mondo futuribile e vuole essere un ambizioso tentativo di utilizzare tematiche neo-pagane ed esoteriche in un contesto ipertecnologico tipicamente fantascientifico: con molto equilibrio convivono quindi rituali di magia sessuale ad esperimenti di trasformazione del DNA. È innegabile la fascinazione per l'immaginario neo-tribale,

quello propagandato ad esempio dalla rivista americana *Re/Search*, fatto di trasformazioni del corpo tramite chirurgia plastica e di tribù nomadi del deserto dedite a riti sciamanici e ad esperimenti scientifici. È del 1992 il tentativo dell'autrice di misurarsi con il mito del vampiro in *Burying the shadow*. Si tratta di un romanzo dalla decisa struttura fantasy in cui i vampiri, o meglio gli "Artigiani", sono una razza a parte e rappresentano i depositari delle arti nelle corti nobiliari. Sono quindi i beniamini dei loro mecenati che accettano di buon grado di nutrirli col sangue tanto più che il contatto provoca un'indicibile estasi. Niente castelli in rovina o inseguimenti in carrozza in questo libro dove le avventure avvengono soprattutto sul piano psichico. Per quanto interessante ed originale, *Burying the shadow* mostra la corda in alcuni punti, ad esempio nell'affrettato e vagamente ridicolo finale. Molto meglio è il recente *Stalking Tender Prey*, il primo romanzo della Constantine ambientato in un contesto reale, un paese dell'Inghilterra dei giorni nostri, in verità ben isolato dal resto del mondo. Primo volume di una nuova saga, il libro ripercorre il mito degli "Osservatori", una razza di semi-dei simili ad angeli che controlla il destino degli uomini dagli albori della civiltà. Storm Constantine esamina approfonditamente la leggenda citando filologicamente antiche credenze e moderni studi sul tema e ci dona un avvincente volume il cui principale difetto sta nella costruzione seriale della storia fatta appositamente per lasciare molti punti in sospeso da svelare in uno o più seguiti. Riti magici, case infestate e arcane presenze gettano un'oscura luce nel testo: forte è la carica erotica che si consuma in rapporti incestuosi, amori omosessuali e torbide passioni. Data l'ambientazione contemporanea il riferimento alla scena dark stavolta diventa esplicito e vari sono i momenti ambientati nei club gotici d'oltremanica. In questi stessi club Storm Constantine è una figura di culto, non solo per i suoi libri ma anche per le collaborazioni con vari artisti, dagli Empyrean ai Litany of Fear fino ai Fields of the Nephilim di Carl McCoy.

4.4 *Nancy Collins*

La saga di Sonja Blue viene inaugurata nel 1989 da *Sunglasses after dark*, romanzo d'esordio della statunitense Nancy Collins. Giustamente celebrato, tanto da vincere il prestigioso *Bram Stoker Award*, il libro ci introduce nel mondo iperviolento di questa affascinante e sensuale vampira che si aggira di notte fra i quartieri più squallidi delle grandi città. Nella psiche di Sonja Blue convivono due anime, quella "umana" guidata da un senso manicheo di giustizia e quella bestiale assetata di sangue e priva di ogni freno. Sonja è una creatura solitaria, disgustata dal suo lato ferino tanto da trasformarsi in una temibile e spietata *vampire hunter*. L'invenzione più gustosa della Collins sta nell'aver popolato le metropoli di tutta una serie di creature fantastiche — orchi, serafini, incubi e succubi — che si confondono con i reietti che vivono nei sobborghi, invisibili ai comuni mortali. I vampiri poi appaiono agli occhi degli iniziati come delle mummie, dei morti in putrefazione: l'argento può annientarli, ma per il resto sono virtualmente immortali. Non si nutrono solo del sangue delle vittime ma anche delle loro emozioni più forti come la paura e l'odio. Nancy Collins si adegua all'ambientazione metropolitana della vicenda e sceglie per la sua prosa un linguaggio fortemente colloquiale impreziosito da guizzi di brillante sagacia. Pur non all'altezza di *Sunglasses after dark*, il suo seguito *In the Blood* è un piacevole ed avvincente romanzo. La saga di Sonja Blue si è arricchita recentemente di un nuovo volume intitolato *A dozen black roses*, ispirato al gioco di ruolo *Vampire: The Masquerade*, un romanzo che, promette la sua autrice, trabocca di "sex, violence and violent sex".

4.5 *Elaine Bergstrom, Patricia Neal Elrod, Patrick Mcgrath*

In questi anni soprattutto negli Stati Uniti molti altri scrittori, meno conosciuti di quelli fino ad ora citati, propongono una narrativa dalle caratteristiche neogotiche, che può as-

sumere sia toni piuttosto popolari che decisamente più intellettuali. Nel primo caso rientrano Elaine Bergstrom e Patricia Nead Elrod, entrambe autrici di fortunate serie di romanzi sui vampiri che imitano le saghe di Ann Rice per le tematiche estremamente elaborate e lo stile romanticheggiante, talvolta un po' moralistico. E. Bergstrom debutta nel 1989 con il racconto *Shattered Glass* dove compare una nuova famiglia di vampiri che diventerà protagonista anche dei seguenti libri *Blood Alone* (1990) e *Blood Rites* (1991). Altri racconti di vampiri sono *Daughter of the night* (1992) su Elizabeth Bathory e *Tapestry of Dark Souls* (1993) sulle gesta di Ravenloft, il vampiro protagonista dell'omonimo gioco di ruolo. P.N. Elrod firma una trilogia di vampiri, *Bloodlist*, *Lifeblood* e *Bloodcircle*, edita nel 1990, che ha come protagonista un vampiro detective, le cui vicende continuano anche nella seguente trilogia *Art in the Blood*, *Fire in the Blood*, *Blood on the Water* del 1992. Seguono altri romanzi sempre a carattere vampirico *Red Death* (1993), *I, Strahd* (1993), *Death and the Maiden* (1995), *Death Masque* (1995) e *Dance of Death* (1996), più la raccolta di brevi storie *Dracula: Prince of Darkness* (1992).

Uno degli autori più interessanti e di ricerca è invece Patrick McGrath, autore nei primi anni '90 di alcuni romanzi molto apprezzati dalla critica americana come *The Grotesque*, *Spider*, *Dr. Haggard's Disease* e della raccolta *Blood and Water*, dalla quale è da segnalare soprattutto il bel racconto *The Angel*. La sua è una narrazione immaginifica, fantastica, in cui l'orrore viene tenuto nascosto fino all'ultimo per poi comparire all'improvviso totalmente inaspettato. Le tematiche gotiche, ben presenti, con riferimenti espliciti ad autori ottocenteschi (soprattutto Poe, ma anche il Kipling più oscuro) vengono fortemente interiorizzate, analizzate in profondità con metodo psicologico, cercando di mettere in luce i percorsi mentali, le ossessioni, le fobie dei suoi personaggi. Assieme a Bradford Morrow ha poi curato un'importante antologia di racconti, *The New Gothic* (1992), primo tentativo di definizione della letteratura gotica contemporanea secondo dei caratteri comuni. In essa sono presenti scrittori anche di diversa estrazione (tra gli altri Joyce Carol Oates, Angela

Carter, Ruth Rendell, Emma Tennant, Peter Straub) uniti dal tentativo di riscoprire il lato oscuro della nostra esistenza, descrivendo l'orrore più come uno stato mentale che un reale fenomeno fisico, in cui si seguono gli stilemi di una prosa sofisticata e a volte forse un po' troppo intellettualistica.

4.6 *Ian McEwan, Angela Carter, Antonia S. Byatt*

Molti elementi tipici di una scrittura neogotica possono essere rintracciati anche in autori di notevole fama e successo che non appartengono a nessuna categoria di genere ben definita. Negli anni '80 sono stati gli inglesi Angela Carter e Ian McEwan i principali fautori di un ritorno della letteratura ad atmosfere oscure e ossessive, cariche di inquieto e spesso morboso erotismo. Angela Carter in *The Blood Chamber* (*La camera di sangue*, Feltrinelli) ha ripreso alcuni dei personaggi tipici della letteratura gotica, i vampiri, i mostri, i lupi mannari, e li ha fatti diventare i protagonisti delle sue fiabe, mettendone in luce soprattutto la sensualità e il gusto per la trasgressione, operando un abile capovolgimento della morale tradizionale. Ian Mc Ewan in *The Cement Garden* (*Il giardino di cemento*, Einaudi) con la sua storia di fratelli uniti da un legame quasi incestuoso che tengono la madre morta chiusa in una cassapanca in cantina, si è richiamato in modo evidente alla letteratura gotica e a Poe in particolare, mescolando un forte senso macabro ad un gusto *noir*.

Negli anni '90 la scrittrice più interessante è ancora una volta inglese, Antonia S. Byatt, divenuta famosa al grosso pubblico con *Possession* (*Possessione*, Einaudi) del 1992, ma autrice di molti altri romanzi, racconti e fiabe. Le sue opere possono essere riportate ad una matrice gotica di stampo ottocentesco sia per le tematiche trattate che per lo stile utilizzato. Il suo mondo è infatti spesso popolato di fantasmi di bambini morti come in *The July Ghost* o in *Gode's Story*, di sedute spiritiche in cui riappaiono le anime dei trapassati in *Angels and Insect* del 1994 (*Angeli e insetti*, Einaudi), di antiche streghe in *The dried witch*, di strani geni nella bottiglia

che si conquistano una vita terrena in *The Djinn in the Nightingale's Eye* del 1995 (*Il genio nell'occhio dell'usignolo*, Einaudi). La narrazione, molto elaborata e raffinata, è spesso infarcita di poesie, pagine di diario, epistolari e piccole storie secondarie, come era comune nei romanzi gotici, ed ha a volte i toni di una fiaba evocativa, a volte un andamento da thriller che la rende molto accattivante. Nelle sue opere l'atmosfera dominante, in perfetta sintonia con l'ambiente vittoriano da lei più volte evocato, è impregnata di romanticismo, di languida malinconia, di personaggi dalle esistenze sofferte, le cui morbosità e ossessioni, pur presenti, non sono mai portate in primo piano. Dunque la scrittura della Byatt si allontana da alcuni dei principali caratteri neogotici fin qui individuati nella letteratura contemporanea e sostituisce al gusto per l'eccesso e la dissacrazione la delicatezza di un mondo carico di sensibilità e di intensa emozione spirituale.

4.7 *Gianfranco Manfredi, Valerio Evangelisti, Silvio Raffo*

Passando infine ad esaminare la situazione italiana bisogna innanzitutto ricordare che uno dei personaggi più attivi nel campo del fantastico nel decennio scorso è stato Gianfranco Manfredi, curiosa figura eclettica di cantautore (uno dei più importanti del '77 politico), sceneggiatore cinematografico e di fumetti ed infine romanziere. Nonostante sia un po' di tempo che non escono suoi libri sono da ricordare almeno — entrambi editi da Feltrinelli — *Magia Rossa* (1983), storia politicizzata di zombi ed alchimisti immortali e soprattutto *Utimi Vampiri* (1987), suggestiva raccolta di racconti che è una fascinosa variazione sul tema della figura del vampiro attraverso i secoli.

Ma la vera rivelazione degli anni '90 è sicuramente il quarantacinquenne bolognese Valerio Evangelisti, altro militante del fantastico nostrano e direttore, fra l'altro, dell'importante fanzine *Carmilla*. Evangelisti ha pubblicato dal 1994 ad oggi quattro romanzi: *Nicolas Eymerich inquisitore*, *Le catene di Eymerich*, *Il corpo e il sangue di Eymerich* e *Il mistero*

dell'inquisitore Eymerich, editi da Urania, tranne l'ultimo apparso a puntate sul Venerdì di Repubblica nell'estate del '96 e poi riedito rilegato da Mondadori. Tutti incentrati sulla figura di Nicolas Eymerich, frate domenicano realmente vissuto (ma la realtà storica è ovviamente mero pretesto), inquisitore generale d'Aragona nella seconda metà del XIV secolo. Moltissime sono le ragioni di interesse nei romanzi di Evangelisti: innanzi tutto la figura stessa di Eymerich. Egli è coltissimo, scaltro, cinico e soprattutto interamente, asceticamente votato alla sua missione: individuare, convertire e distruggere i nemici della Chiesa. Raramente un personaggio principale di una saga è stato così scostante, ostico e a volte umanamente agghiacciante, ma insieme talmente carismatico ed affascinante da attirare inevitabilmente il lettore dalla sua parte. Il fascino di Eymerich è stato definito macabro e di lui si è scritto come di un «personaggio assolutamente perfido nella sua integrità morale, allucinante nella sua difesa con ogni mezzo della supremazia della Chiesa» (Vittorio Curtoni). Altro elemento di interesse è l'ambientazione, un medioevo oscuro e profondo, violento e mistico (davvero gotico) che in quanto ad accuratezza e fascino della ricostruzione ambientale nulla ha da invidiare all'Umberto Eco de *Il nome della rosa*. Ma la caratteristica di maggiore rilievo nei romanzi di Evangelisti è senz'altro la loro sorprendente struttura narrativa, definita dall'autore «una sfida alla cronologia»: le vicende del domenicano inquisitore, infatti, si svolgono su diversi piani temporali; il medioevo a lui contemporaneo e il futuro, rispetto a lui, e talvolta anche rispetto a noi. I casi di sospetta eresia su cui Eymerich viene di volta in volta chiamato ad investigare sono collegati a vicende che si svolgono in altri piani cronologici. Passato, presente e futuro si alternano attraverso un tecnica di montaggio del tutto cinematografica e i nodi e i nessi vengono sciolti e rivelati solo nelle ultime avvincenti pagine. Temi e stilemi di diversi generi letterari, dal romanzo storico, all'horror, alla fantascienza, vengono miscelati e riproposti con un risultato che è un caso più unico che raro nella narrativa del nostro paese e non soltanto. Il capolavoro di questa contaminazione e trasversalità stilistica è forse *Il corpo e il sangue di Eimerych*,

raccapricciante vicenda che può essere apprezzata da chi ama l'horror estremo di Clive Barker, il romanzo di fantascienza catastrofica e di avventura storica o anche dalle anime oscure alla ricerca — ovunque si celi — dell'immortale mito del vampiro.

Nell'estate del 1996 è uscito, per i tipi del Saggiatore, un romanzo che avrebbe dovuto far gridare al miracolo tutti gli amanti della narrativa gotica: *La voce della pietra* di Silvio Raffo. Il libro racconta la storia di Jakob e Verena: lui è un ragazzo che ha deciso di non parlare più, totalmente immerso in un "apprendistato di onnipotenza", convinto del potere della scrittura di determinare gli avvenimenti e capace di sentire la voce dei morti e delle cose inanimate, come della pietra appunto; lei è una donna dal passato infelice immersa in una ostinata, ambigua, solitudine sentimentale, benchè sia da sempre votata all'aiuto degli altri, che si offre di strappare Jakob al suo mutismo. Ma è davvero così? Verena è soltanto un'infermiera convinta di potere guarire il ragazzo, o è davvero, come ritiene Jakob, il Serpente «dagli occhi piatti e obliqui» la cui missione è quella di contrastarlo nel suo cammino verso l'immortalità? Alternando i due io narrativi (le pagine di Jakob sono in un corsivo che ha la capacità di risultare persino minaccioso) questo thriller dell'anima si dipana in una struttura narrativa stupefacente, attraversato da una scrittura coltissima in cui si ritrovano evidenti stilemi simbolisti, insieme a caratteri del romanzo epistolare. Dunque fra poema simbolista, romanzo gotico (la villa, il giardino, i passaggi segreti) e *ghost story* minimalista ed intimista, Raffo ci regala una storia dalle ammalianti cadenze crepuscolari e sommesse che è un capolavoro di metaforica ambiguità, dove ogni gesto non è mai quello che sembra. Da segnalare infine almeno un altro libro uscito sempre nel 1996 per Urania (ma l'originale risale ad 11 anni prima): *Il Cabalista* dell'italo-inglese Amanda Prantera: si tratta di un delicato e tenebroso racconto gotico-esoterico, molto ben scritto e mai sopra le righe, ambientato in una Venezia autunnale da brivido.

Cap. 5

Cinema

Con la fine della spinta sovversiva costituita dal genere principe del cinema horror degli anni '80, lo *splatter*, negli anni '90 si riscoprono con uno sguardo nuovo le atmosfere gotiche. Dopo la demolizione delle regole da parte di una schiera di giovani autori che avevano esasperato fino all'eccesso l'aspetto grottesco e sanguinario, si sente la necessità di tornare a schemi narrativi in qualche modo più tradizionali spesso attraverso l'adattamento di classici letterari e cinematografici. Abbandonate le punte più violente e viscerali, il cinema ritrova le originarie tematiche gotiche e dà la preferenza alla creazione della suspense, delle atmosfere e al gusto del racconto. Lo stile si fa più ricercato ed estetizzante, pur tenendo indiscutibilmente conto della lezione del decennio precedente, cosicché anche all'interno di uno dei film più importanti di questo nuovo filone, il *Bram Stoker's Dracula* di Coppola, è possibile rintracciare citazioni e strizzate d'occhio al gusto splatter.

In questo capitolo si è tentato di fare un elenco ragionato dei film più interessanti che possano in qualche modo ricollegarsi al tema di questa guida, tenendo però conto della difficoltà di accesso a molte produzioni indipendenti estere, ma non solo. Pertanto le opere di cui parliamo sono state per lo più distribuite sul territorio italiano, o almeno viste fugacemente in qualche festival, oppure comunque reperibili nei circuiti amatoriali. Si è dato spazio esclusivamente ai lungometraggi, pur essendo presenti numerosi fermenti gotici nell'ambito dei corto-mediometraggi video *underground*, tra cui in Italia ricordiamo *Tregenda* di Nicola Lombardi, *Over* di Maurizio Massaroni e il grottesco *Sottile come sangue* di Giovanni Polesello, ed in parti di film a episodi in pellicola come

Just Another Vampire Story di Andrea Maulà dall'opera collettiva *De Generazione*. Anche riviste di tendenza come l'americana *Propaganda* sono promotrici di video opere dai caratteri espressamente gotici, sempre purtroppo difficilmente reperibili da noi, come *The Trilogy* e *Blood Countess;* infine molti altri artisti della scena statunitense si cimentano con successo in questo campo.

5.1 *Il ritorno del gotico*

Gli anni '90 si aprono con una ricognizione d'autore nei territori dell'immaginazione di E. A. Poe; si tratta di *Due occhi diabolici* (1990) omaggio a quattro mani allo scrittore americano firmato da George A. Romero e Dario Argento. E se quello di Romero è uno stanco e demotivato adattamento di *La verità sul caso di Mr. Valdemar*, contaminato in vario modo da scivoloni stilistici stile *Creepshow*, invece *Il gatto nero* di Argento, tratto dal forse più famoso racconto di Poe, ma vera e propria summa di citazioni da altre opere sue, è un rigoroso esempio di cinema fantastico, preludio a scelte che il regista romano svilupperà in futuro. Sempre nello stesso anno, poi, Michele Soavi (ancora sotto l'ala protettiva di Argento) ci propone un topos del racconto gotico, quello della casa maledetta e infestata, ne *La setta*, lovecraftiana storia di satanismo.

Tematiche gotiche possono essere rintracciate anche nel film *La Casa Nera* (*The people under the stairs*, 1991) di Wes Craven, il creatore di Freddy Krueger. Si tratta di una pellicola riuscitissima che con toni lievi tra l'horror e la fiaba tratta temi di critica sociale. I *villain* sono una coppia di bianchi, fratello e sorella, unita da un'ambigua relazione probabilmente incestuosa, che con lo strozzinaggio tiene sotto capestro la gente del ghetto nero. La casa nera in questione sembra essere fatta sul modello dei manieri del gotico. Per quanto moderna e anonima nella costruzione, al pari del Castello di Otranto nasconde dei passaggi segreti che la attraversano completamente, dove vive una creatura simile ad un folletto. Nello scantinato, buio e tetro come antiche segrete, si cela una popolazione di uomini abbruttiti dalla cattività, ridotti

come bestie, mostri cannibali che si muovono nelle tenebre al pari di *zombie*. La casa nera è anche la prigione di una fanciulla indifesa, la bionda Alice, in cui soccorso non verrà un prode cavaliere, ma un coraggioso ragazzino nero. Manicheo come i classici del Gotico, il film si conclude con il trionfo del Bene e la distruzione della scellerata coppia. *La Casa Nera,* al pari dei romanzi della Radcliffe narra un'iniziazione, una crescita, non di una fanciulla intimorita dal sesso da preparare al matrimonio, ma di un bambino nero e gli eventi narrati segnano il suo passaggio dall'ingenuità dell'infanzia al realismo dell'adolescenza.

Ma il film che è la pietra miliare del rilancio dell'immaginario gotico (e non solo cinematografico) negli anni '90 è sicuramente *Bram Stoker's Dracula* di F. F. Coppola (1992). Ambizioso e complesso, elegante e ricercato, il film nasconde, dietro una presunta volontà filologica (Bram Stoker's), un personalissimo *excursus* nel cinema vampirico di questo secolo, libero — dal punto di vista dell'intreccio — rispetto al romanzo di Stoker almeno quanto i film che lo hanno preceduto. Totalmente farina del sacco coppoliano è l'incipit pseudo storico che fornisce immediatamente il film di una cifra estremamente sentimentale e passionale (come d'altra parte era preannunciato dallo strillo sulle locandine, *l'amore non muore mai*) con punte erotiche che lo apparentano alla migliore tradizione hammeriana. Infinite sono non solo le citazioni di tutta la filmografia vampirica precedente (Murnau, Browning, Fisher ed anche il non eccelso Badham), ma pure i rimandi alla tradizione storica della rappresentazione visiva del vampiro. Coppola gioca con le iconografie preraffaellite, romantiche e simboliste, scorrazzando fra Rossetti e Kupka, Füssli e Friederick, vestendo Dracula nel suo castello come in un quadro di Klimt. Al di là di alcune perdonabilissime forzature verso la facile spettacolarità (le trasformazioni mostruose, i fordiani inseguimenti in carrozza, gli ammiccanti tocchi splatter) il film rimane bellissimo ed è una vera e propria miniera di immagini per il gusto neogotico degli anni '90.

Se quella di Coppola è una poderosa rivisitazione delle iconografie gotiche ed un loro rilancio verso il nuovo millennio, un altro film ha contribuito a divulgare un immaginario

più propriamente dark soprattutto presso il pubblico dei giovanissimi: parliamo del sopravvalutato *Il Corvo* di Alex Proyas (1994). L'aggettivo più aderente a questa banalizzazione della splendida opera a fumetti di James O'Barr è forse *technogoth*: atmosfere gotiche e decadenti in un contesto tecnologico, già per altro scandagliate con ben altri risultati dal *Batman* di Tim Burton. Il lavoro presenta anche alcuni elevati momenti di tecnica cinematografica, altri persino poetici e commoventi, ma raffreddati da un approccio che risente troppo dell'esperienza di regista di *clips* di Proyas, ed il tutto immerso in un brodo di coltura troppo americano. Comunque, al di là dei suoi limiti, questo film è indiscutibilmente legato ad una divulgazione presso il grande pubblico di presunti stilemi, iconografie e di fraintesi atteggiamenti gothic, ed è stata la causa dell'avvicinamento al mondo gothic/dark da parte di molte persone, complice anche un'eclettica e furbetta colonna sonora.

Ma in questi anni altri ancora sono i film che hanno proposto forti sensazioni gotiche pescando dalla tradizione dei grandi classici. Il primo da citare è *Mary Shelley's Frankestein* di Kenneth Branagh (1994), altro illustre membro del club del genitivo sassone. Con Coppola come mecenate, Branagh realizza, sull'onda lunga dello pseudo filologismo del regista italo-americano, un film che tenta di restituire gli originali significati del romanzo della Shelley e di ridare alla vicenda la sua naturale ambientazione e atmosfera di inizio ottocento. Il film è girato benissimo, ma viziato da una quasi totale mancanza di misura nelle soluzioni tecniche e stilistiche, che in qualche modo gela e imbriglia le atmosfere. Fra gli attori bravo fino all'asetticità De Niro (ma con un make up davvero aderente al romanzo), inguaribilmente egocentrico Branagh e scontata (anche se esteticamente più che gradevole) la "ivoriana" Bonham Carter, che qui viene "sfregiata" e "sporcata" — forse con una intelligente scelta critica nei confronti del cinema di Ivory — nel finale-citazione da *The Bride of Frankenstein*. Davvero splendido è *La regina Margot* di P. Chéreau (1994). Il regista francese (importante protagonista del teatro di ricerca europeo) ha tratto dal romanzo di Dumas un delirio nero e gotico mascherato da racconto storico, una

storia fatta di buio, morte, sudore, sperma, sangue e carne, supportata da una fotografia cupa e spettacolare, dai costumi sontuosi, da un ricchissima scenografia che celebra verticalismo e claustrofobia, e dagli straordinari volti degli attori (la stupendamente marmorea Adjani e la nosferatiana Lisi *in primis*). La macchina da presa è fremente ed inquieta e serra particolari ravvicinati e nevrotici, raccoglie bisbiglii, mani che si toccano in continuazione, corpi che desiderano e respingono. L'estremo è il protagonista ultimo di quest'opera davvero romantica. Nel 1995 Mel Brooks manca il bersaglio tentando di rinverdire i fasti di *Frankenstein Junior* con il suo *Dracula Morto e Contento*. Questa volta al centro della satira e della parodia del grande umorista americano sono principalmente i film della Hammer e il *Dracula* coppoliano, ma sembrano mancare quasi totalmente il fascino e la grande, pignola, ricerca iconografica e formale dell'altro suo memorabile film. Del 1996 è *Mary Reilly*, puntata hollywoodiana di S. Frears: il film dall'incredibile, tortuoso iter creativo, ci racconta la storia del Dr. Jekyll vista dalla parte della sua governante avvalendosi di splendidi attori (una sorprendente Julia Roberts, un inquietante John Malcovich ed una sempre più cattiva Glen Close) e di una atmosfera cupa e goticheggiante in una Londra dickensiana, vittoriana, fumosa ed ossessiva, avvolta in una nebbia opprimente, in un contesto scenografico splendidamente caratterizzato. Forse un pò fuori economia risulta il finale effettistico, concentrato di citazioni da Carpenter a Russel. Il 1996 segna anche il grande ritorno al cinema fantastico di Pupi Avati, dodici anni dopo *Zeder*, che firma un capolavoro con *L'Arcano Incantatore*. Splendida *fola esoterica* costruita dal regista attraverso l'utilizzo di stilemi tratti dalle varie sfaccettature del cinema fantastico e del cinema di genere (dall'horror al thrilling, al cinema in costume, al dramma storico, financo a certo cinema d'effetti di ascendenza americana), caratterizzato da una splendida fotografia, da un'affascinante scenografia che utilizza set di studio e malinconiche location autunnali e da una sapiente direzione degli attori (un Carlo Cecchi grande e torvo, un Dionisi sempre più diafano). E se gotico è *suggerire* più che *mostrare* allora *L'Arcano Incantatore* è il film gotico di questo

decennio.

Interessantissimo è poi *Dark Waters* (1993) primo lungometraggio del trentaduenne napoletano Mariano Baino, inedito in Italia nonostante abbia vinto la menzione speciale al Fantafestival nel '94 e continui a mietere consensi ai vari festival (da ultimo San Sebastian '96). Baino è dovuto andare in Inghilterra per farsi produrre quest'opera definita da Film Review «an unholy hybrid of Bergman and Argento»: in effetti, girando in splendide *locations* crimeiane, Baino ha creato un film profondamente lovecraftiano, ma anche tematicamente e stilisticamente influenzato da certi intellettualismi minimalisti del cinema nordico di Bergman, dall'espressionismo di Dreyer e dal goticismo sanguinario dell'Argento di *Suspiria* ed *Inferno:* duro e malato, delirante ed estetizzante, insieme minimale ed eccessivo. E se esistono ancora alcune incertezze di regia, queste si fanno dimenticare a vantaggio delle atmosfere, della padronanza del mezzo tecnico, del gusto per il racconto fantastico e di paura: basti ciò a fare urlare allo scandalo per la mancata distribuzione in Italia di un film importante come questo.

Ultimo arrivato è l'atteso *MDC-Maschera di Cera* (1997), debutto alla regia di Sergio Stivaletti, il maggiore professionista italiano in campo di effetti speciali, che ha fatto suo il film che doveva essere di Lucio Fulci, sotto l'ala protettrice del produttore esecutivo Dario Argento. Stivaletti ha realizzato un lavoro davvero particolare, personalizzando al massimo il suo remake, anche comportandosi in maniera piuttosto libera nei confronti della sceneggiatura di Fulci. Il film è un omaggio-citazione alle atmosfere del cinema della Hammer e dei maestri italiani del fantastico degli anni '60-'70: ha quel ritmo, quei colori, quei moduli narrativi. E poi ecco le bordate splatter, cyber e lisergico-tecnologiche in un insieme spiazzante e di grande originalità dove davvero la tradizione del cinema del passato è filtrata attraverso uno sguardo modernissimo e personale. Colpisce anche come Stivaletti, effettista, abbia trattato la sua materia con grande rigore e sobrietà, cosa che non si può dire per altri suoi colleghi che hanno intrapreso la stessa strada.

È tutto per il momento, in attesa almeno de *Il Fantasma*

dell'Opera di Dario Argento, al remake del quale il maestro sta lavorando con lo sceneggiatore di Polansky e le cui riprese forse saranno appena iniziate al momento in cui queste righe andranno in stampa.

5.2 *Il Cinema di Vampiri*

Come si è già esaminato nella letteratura, anche nel cinema neogotico il vampiro è una delle figure più frequenti e amate. Questo personaggio, che in passato era un'esclusiva dei film dell'orrore o al massimo delle commedie grottesche, diventa ora il protagonista di opere che, al di là dei generi, cercano nuove interpretazioni del mito seguendo le tendenze contemporanee. A partire dalla fine degli anni '80 si è cercato di attualizzare la figura del vampiro, non solo trasferendone le azioni ai giorni nostri, ma facendone soprattutto uno dei tanti mostruosi abitanti che popolano i degradati quartieri urbani e le squallide cittadine di provincia. Il vampiro perde cioè ogni alone romantico e sensuale, non ha più il fascino dello straniero, del diverso, del solitario; ora è soltanto un predatore che si aggira di notte a caccia di vittime e che preferisce agire in compagnia, formando delle specie di bande dagli atteggiamenti sovversivi, che usano la forza e la violenza per ottenere il loro unico scopo, la sopravvivenza. Il film che meglio esplica questa tendenza è *Near Dark* del 1987 della statunitense Katherine Bigelow, in cui un gruppo di vampiri nomadi si sposta in camper da una cittadina all'altra, attraverso lande desolate, allo scopo di cercare il proprio nutrimento, il sangue. Si tratta di una banda di psicopatici, di emarginati, privi di qualsiasi morale, dediti alla violenza, capaci di compiere i peggiori massacri. Sono giovani, disperati, senza punti di riferimento e regole fisse, se non una certa etica del gruppo, del branco, simile a quella degli animali. Nulla li può fermare tranne la luce del sole, l'unico tra i tanti rimedi classici contro i vampiri ad essere stato conservato dalla regista, mentre vengono meno tutti i simboli e i riferimenti religiosi tipici della tradizione. Ma oltre che nella tematica anche nello stile la Bigelow con questo film impone

dei nuovi canoni: la fotografia predilige colori cupi e freddi, lo stile è secco ed essenziale, il montaggio nervoso e serrato. Pur nella sua connotazione essenzialmente dark, il film è soprattutto un ibrido, che mescola sapientemente thriller, *gangster-movie*, *western*, fantascienza, dando vita ad un insieme originale e anticonvenzionale. Molti altri film negli stessi anni riprendono questo tipo di impostazione, ma con esiti decisamente meno interessanti e finendo sempre per rientrare nelle convenzioni dei generi. Tra questi i più conosciuti sono *The Lost Boys* del 1987 di Joel Schumacher, tra commedia e horror, con protagonista una banda di vampiri teenager, *Sleepwalker* del 1992 di Mick Garris, tratto da Stephen King, con madre e figlio vampiri nomadi e incestuosi, *Innocent Blood* del 1992 di John Landis, commedia mista a elementi di thriller, con una donna vampiro che si muove in un contesto metropolitano ed anche il recente *Vampire in Brooklyn* di Wes Craven, horror che unisce comico e grottesco in un'ambientazione contemporanea. Per ritrovare nell'utilizzo della figura del vampiro al cinema qualcosa di nuovo e di più aderente alle tematiche neogotiche bisogna attendere due film del 1995, uno di ampio successo commerciale, *Interview with the Vampire* di Neil Jordan, l'altro purtroppo poco visto e mai distribuito in Italia, *The Addiction* di Abel Ferrara. Il primo, tratto dall'omonimo romanzo di Ann Rice, dal punto di visto stilistico è estremamente estetizzante, barocco nella scenografia sontuosa e nella fotografia dai colori caldi e cupi, decisamente virato verso l'horror per la grande messe di sangue che vi viene versata. Il film è tutto intriso di una visione edonistica dei vampiri, visti come figure estremamente affascinanti e sensuali, belle e raffinate, dai gusti velatamente omosessuali. Esteriormente i due vampiri protagonisti, Lestat e Louis, hanno l'aspetto elegante e decadente tipico dell'ottocento e si vestono con lunghi mantelli, marsine, camicie con i pizzi, tube e bastoni da passeggio (vedi il look neoromantic). Ciò che cambia rispetto ai canoni tradizionali è soprattutto la prospettiva: come nel libro della Rice tutto è visto dal punto di vista del vampiro, è lui a raccontare la sua storia, ad evidenziare il dramma della sua esistenza, a non accettare la sua condizione di diverso. Il film finisce così

con il trasformarsi in qualcosa di completamente nuovo rispetto ai soliti *clichés* del cinema horror in cui gli esseri umani, portatori del bene, combattono e vincono contro i vampiri, simboli del male. Qui gli uomini vengono relegati al ruolo di prede, l'unico mondo preso in considerazione è quello dei vampiri e la lotta diventa tutta interiore, nell'anima e nella mente del protagonista Louis, o al più nella contrapposizione tra lui, così umano e dubbioso, complesso e sfaccettato, e Lestat, così sicuro, privo di scrupoli, fascinoso e perverso. L'introspezione, l'analisi psicologica, il sovvertimento del manicheismo bene/male, sono proprio le tendenze fondamentali della ricerca neogotica contemporanea, che per prima Ann Rice ha portato alla luce in letteratura e che Neil Jordan ha saputo seguire nel cinema. E sulla stessa linea, ma con un altro stile, si muove anche *The Addiction*, che è soprattutto una riflessione sul tema del male, della colpa e della redenzione, come tutto il cinema di Abel Ferrara. Solo che qui il regista abbandona i suoi usuali canoni stilistici legati al thriller e al cinema d'azione per accentuare il carattere esistenzialistico, riuscendo a costruire un'atmosfera cupa e ossessiva, che non rifugge da alcune incursioni nell'horror puro. Egli dà un'interpretazione moderna e radicale del mito dei vampiri, che si aggirano alla ricerca di sangue nei quartieri bassi e degradati di una New York fotografata in bianco e nero con gusto di stampo espressionistico. Il vampirismo da fenomeno soprannaturale viene riportato a livello umano, contemporaneo, diventa una forma di tossicodipendenza e dunque di alienazione e di diversità, priva di fascino e di romanticismo. La protagonista, una studentessa di filosofia trasformata in vampiro dopo un'aggressione per strada, entra a far parte di una terribile congregazione oscura i cui adepti seguono regole precise e compiono rituali terribili. Il film segue il suo punto di vista e mette in evidenza il suo sconcerto, la sua paura, la sua incapacità di capire. Attraverso una serie di citazioni tratte da testi di grandi filosofi come Nietzche, Schopenauer, Kierkegaard, ci viene mostrata la riflessione della ragazza sulla sua condizione fino alla presa di coscienza della lotta tra luce e tenebra che si sta svolgendo dentro di lei. Anche qui dunque il male non è più un nemico esterno,

un simbolo, come poteva essere il vampiro tradizionale, ma qualcosa di interiore, che cresce dentro, nella mente, nella coscienza e contro cui è ben più difficile lottare e vincere. In questo senso *The Addiction*, opera di notevole complessità e ricerca stilistica, rappresenta un ulteriore passo verso l'individuazione delle nuove potenzialità di un mito eterno come quello del vampiro. Impossibile non citare, ultimo in ordine di tempo, il nuovo lavoro della coppia Rodriguez-Tarantino (regia del primo, sceneggiatura del secondo), *From Dusk till Dawn*, uscito nelle sale italiane agli inizi del 1997. Il film, che nella prima parte segue i canoni del gangster-movie alla Tarantino, si trasforma in seguito in un vampire-movie di ambientazione messicana, decisamente virato verso l'horror, zeppo di citazioni e di momenti splatter. Oltre alla commistione dei generi, tema sul quale ci siamo già soffermati precedentemente, l'elemento più interessante consiste nell'aver cercato di dare una nuova interpretazione della figura del vampiro, che si discosta dalla tradizione cinematografica precedente. Viene infatti abbandonato il vecchio immaginario del vampiro europeo, di origine transilvana, con tutti i suoi pesanti obblighi estetici e formali per lasciare spazio ad una versione più libera e anarchica che vede protagonisti i vampiri della mitologia messicana. Non a caso il locale notturno in cui vivono, il Titty Twister, è in realtà un antico tempio pre-cristiano, simbolo di culti e rituali sconosciuti (vedi la bellissima scena della danza con il serpente). Prendendo ispirazione dall'antiche credenze del luogo, si è cercato perciò di aggiornare, di rendere contemporaneo il mito del vampiro che rischiava altrimenti di rimanere schiacciato sotto il peso di una troppo abusata tradizione. E restando in tema va almeno nominato un recente film di vampiri purtroppo inedito in Italia: *Cronos* di Guillermo del Toro, giovane regista messicano al primo lungometraggio. Si tratta di un'opera molto elaborata tematicamente e ricercata stilisticamente, che mescola anch'essa vari generi e va alla ricerca di una nuova interpretazione del mito vampirico mantenendo però un evidente gusto gotico e romantico di base.

5.3 *Tim Burton*

Negli anni '90 Tim Burton è senza dubbio il regista che più si avvicina per tematiche e stile ad una visione neogotica del cinema. La sua bravura, e l'origine del suo successo, consistono nell'essere riuscito a inserire all'interno di lavori tutto sommato popolari e di grosso pubblico una sensibilità oscura, uno sguardo malinconico e romantico sul mondo. I suoi film sono piccole fiabe contemporanee, cupe, tristi, che mettono in primo piano personaggi strani, quasi sempre dei diversi, degli emarginati che non si sanno conformare alla piatta realtà delle cose, che preferiscono vivere in un loro mondo incantato e solitario. Sono figure spesso malinconiche e depresse, intrinsecamente buone ma destinate a essere incomprese finendo per sembrare malvage. Burton nei suoi film però non mette mai in scena l'orrore, bensì preferisce esplorare i lati bui dell'esistenza, la metà oscura del mondo, andando a scovare quel popolo di esclusi e reietti che vive nascosto e presto dimenticato. Così in *Edward The Scissorhands* del 1990 Johnny Depp interpreta un mostro buono, una specie di Frankenstein contemporaneo, condannato da un ingrato destino a non poter vivere come tutti gli altri a causa della sua anomalia. In *Beetlejuice* del 1988 la ragazzina terribile interpretata da Winona Rider è l'unica che riesce a vedere i fantasmi grazie proprio alla presa di distanza dalla conformità del suo nucleo familiare. Ma tanti sono i personaggi oscuri nel cinema di Burton, da Batman ossessionato dalla paura del fallimento, a Jack Skeleton con il suo sogno impossibile, alla dolce Sally, frutto di un assemblaggio di pezzi, al patetico Ed Wood, regista perdente e privo di talento. Tim Burton poi, oltre a essere un amante degli antichi romanzi gotici come il *Frankenstein*, (ripreso pure nel bel cortometraggio *Frankenweenie* del 1984), è anche un appassionato dei vecchi film dell'orrore e dei loro attori. Così in *Ed Wood* del 1994 fa rivivere gli ultimi, strazianti anni della vita di Bela Lugosi, il grande interprete di tanti film su Dracula, ormai vecchio, rovinato dalla morfina e sull'orlo della bancarotta, mostrandocelo però affettuosamente ancora immerso in un'antica aurea di grandezza e nobiltà. A Vincent Price,

suo grande idolo, protagonista dei film gotici degli anni '60 di Roger Corman tratti da Poe, ha dedicato invece il cortometraggio *Vincent* del 1982 e una toccante intervista svoltasi poco prima della morte, dopo avergli offerto anche una piccola parte in *Edward Scissorhands*. Ma è soprattutto per il suo stile cinematografico che Tim Burton si avvicina molto all'immaginario gotico. La Gotham City di *Batman* del 1989 e ancor più quella di *Batman returns* del 1992 è una città dai tratti oscuri, notturni, soffocante e senza vie di salvezza, un regno dell'inferno visto con gli occhi di oggi, un mondo sotterraneo dal quale possono spuntare mostri ad ogni angolo. E per accentuarne ancor più l'aspetto cupo e misterioso viene fotografata secondo canoni espressionistici, con squarci di luce che vanno ad illuminare il profondo delle tenebre. Anche la Halloween Town di *Nightmare Before Christmas* (1994) (regia di Tom Selick su soggetto di Burton), pur immersa in un mondo fiabesco, è oscura, inquietante, a volte malinconica, a volte terrorizzante. E così il castello medievale dove prende vita il "mostro" Edward, con le sue scale imponenti e polverose, le ragnatele sulle pareti, le stanze buie squarciate da lampi di luce, sembra il set di un film dell'orrore capitato per sbaglio nel bel mezzo di una linda e colorata cittadina americana. Ancora più evidenti sono i riferimenti per il look dei protagonisti dei suoi film: Edward Mani di Forbice, con il suo aspetto vagamente robotico, la tuta di pelle nera, le inserzioni di metallo e soprattutto quella faccia pallida e i capelli cotonati sparati verso il cielo, risulta chiaramente modellato sull'estetica neogotica contemporanea. E veramente aderente allo stereotipo della ragazza dark è la Winona Rider di *Beetlejuice*, con i lunghi abiti neri, il cappello e la veletta, gli occhi cerchiati di nero, l'amore per il macabro e la morte, l'esistenzialismo funereo. Questi due personaggi sono particolarmente cari alla scena gotica contemporanea statunitense, tanto che non si contano i siti Internet e i fan club dedicati agli attori che li hanno interpretati. Tim Burton stesso del resto è molto amato nell'ambiente anche perchè non nasconde il suo passato oscuro e sembra che tuttora continui a frequentare alcuni *goth-clubs* insieme alla sua compagna Lisa Marie, la bellissima Vampira di *Ed Wood*.

5.4 *Richard Stanley*

Doveroso è menzionare anche un altro giovane regista, Richard Stanley, autore di due dei più interessanti film horror degli ultimi anni: *Hardware* del 1990 e *Demoniaca* del 1992. Stanley rientra a pieno titolo in questo libro anche perché è stato il regista di alcuni video dei Fields of the Nephilim e nei suoi lungometraggi si ritrova parecchio del raffinato, oscuro immaginario neopagano del mitico gruppo di Carl McCoy, e della loro malinconica aura post apocalittica. *Hardware* è un bellissimo thrilling iperviolento, ma quasi da camera: è infatti ambientato, dopo un *incipit* che inquadra cronologicamente la vicenda in un futuro postatomico inquinato dalle radiazioni, in un appartamento dove una scultura fatta di pezzi di diversi androidi riassemblati prende vita come una terrificante macchina di morte. Tesissimo e sanguinario (molte sono le scene splatter) il film cita numerosi classici del cinema fantastico degli ultimi anni, da *Terminator* a *Blade Runner* e *Alien*, ma è soprattutto debitore — secondo le dichiarazioni dell'autore — nei confronti del cinema visionario e gotico di Mario Bava e di Dario Argento che viene richiamato e parafrasato in continuazione, anche attraverso l'uso di una fotografia antinaturalistica e continuamente virata di toni sanguigni. Da segnalare poi il cameo di Carl McCoy nella parte di un cercatore di rottami nel deserto del dopo bomba. Ma è in *Demoniaca*, storia di un demone nomade alla ricerca di anime da collezionare, che il regista si avvicina intimamente alla dimensione Nephilim: l'ambientazione esotica (il deserto della Namibia) sospesa in un non-tempo dai tratti western, i riferimenti a una mitologia ancestrale, la polvere, il vento, il sole abbagliante, il sangue. Il personaggio del demone antropomorfo, poi, sembra costruito per essere in origine interpretato da McCoy. Stanley riesce a rendere paesaggi vasti e solari angusti e claustrofobici, misteriosi e terrificanti come il regno delle tenebre: alchemicamente, gli opposti si riuniscono.

Cap. 6

Arte, Fumetti, Giochi di ruolo

In questo capitolo vengono accostate delle espressioni artistiche che a prima vista possono sembrare estremamente differenti tra loro, sia nell'aspetto formale che nella capacità di comunicazione con il pubblico: da una parte l'arte, ritenuta un *media* alto per eccellenza, dall'altra i fumetti e i giochi di ruolo, entrambi catalogati solitamente come *media* bassi, cioè popolari e di facile accesso. Ma la scelta non è casuale: alla fine della lettura risulterà infatti chiaro come sia divenuto ormai impossibile operare tali distinzioni, a conferma di quanto già ripetuto più volte in questo libro, cioè che l'arte oscura contemporanea si nutre di tutto ciò che le sta attorno, mescolando tecniche e idee, passando con disinvoltura da un tipo di comunicazione all'altro, sempre alla ricerca della massima contaminazione possibile.

6.1 *H. R. Giger*

Se esiste un artista figurativo che è l'incarnazione vivente della contaminazione e della trasversalità proprie del sentimento oscuro di fine millennio, questi è lo svizzero Hans Ruedi Giger. Anzi egli è un vero e proprio pioniere di questa sensibilità, avendo iniziato la sua attività artistica alla fine degli anni '60, quando pubblica come *freelance* alcuni poster dei suoi lavori, con i quali si segnala da subito per l'incredibile abilità nell'uso dell'aerografo e nella modulazione delle diverse sfumature di uno stesso colore di base. Da allora Giger viene

richiesto come grafico di molti artisti rock degli anni '70 (da Debbie Harry ad Emerson Lake and Palmer), ma l'affermazione definitiva avviene nel 1977 con le tavole dedicate al *Necronomicon* di H.P. Lovecraft: l'incontro con il maestro dell'orrore americano gli permette di dare piena espressione alla sua poetica delirante. Creature mostruose provenienti dal buio di una diversa dimensione, né umane né animali, i toni neri e grigi plasmati in inquietanti forme guizzanti, il grande senso di aggressività e di minaccia: forse mai nessuno è andato nella sostanza così vicino agli umori lovecraftiani. Nel 1980 il regista Ridley Scott affida a Giger la creazione del mostro nel capolavoro *Alien* ed ancora un altro tassello si aggiunge al cammino immaginativo dell'artista. Accanto alla rappresentazione di mostrusità ancestrali emergenti dal nero c'è l'intuizione di un mondo (futuro o talmente lontano da essere dimenticato?) in cui le forme vitali biologiche si fondono e si contaminano con quelle meccaniche. Si delinea l'era dei "biomechanoids", molto vicina a certi incubi cronenberghiani, una dimensione a cui tanto deve l'estetica cyberpunk. Ma l'opera di Giger è fitta di rimandi e citazioni anche ad una tradizione figurativa estremamente colta e prende linfa vitale dalla conoscenza profonda della pittura fantastica: come non ricordare ad esempio *L'Hommage a Boecklin* (1977), esplicito *remake* di un classico del romanticismo più oscuro, o i delicati echi klimtiani in *Pump Excursion* (1989-91) e ancora in *Death* (1977), o il fortissimo debito nei confronti del surrealismo di Dalì in *Woman with Child* (1967)?

Giger è un artista colto ma contemporaneamente anche *pop*, se la via da lui scelta per promulgare la sua opera è quella della riproducibilità seriale, a parte naturalmente alcuni suoi lavori di scultura e di arredo, o dei media più popolari come il cinema (con il *Dune* del progetto mai realizzato di Jodorowsky e con il recente *Species*) e il fumetto. Un artista difficile ma di facile presa, elitariamente estremo e popolarmente divulgato.

6.2 *Dave McKean e J. K. Potter*

Emblematiche nella contaminazione tra generi alti e bassi sono le anche le opere di Dave McKean. Per quanto sia conosciuto soprattutto come illustratore, in particolare di albi a fumetti, il suo talento e l'estro visionario che lo guidano lo ergono nell'Olimpo dei più grandi artisti contemporanei. Sue sono le copertine della serie *Sandman*, l'intero artwork delle straordinarie "graphic novel" *Arkham Asylum* e *Black Orchid*, nonché le copertine di alcuni dischi (My Dying Bride e Paradise Lost) e libri. Non è sbagliato scomodare per i suoi lavori il termine "sublime" nella più pura accezione settecentesca: la sua arte è estremamente inquietante ed è guidata da un gusto estetizzante volto a colpire lo spettatore dapprima sul piano conscio, sensoriale, e quindi a livello inconscio ed emozionale. McKean crea un'opera attraverso la stratificazione e l'assemblaggio di materiali, usando fotografie, pitture realizzate con stili e tecniche diverse e sculture in legno e ossa. Il risultato viene talvolta ulteriormente elaborato al computer per ottenere delle immagini sì anti-naturalistiche ma che, nel caso delle copertine, esprimono alla perfezione il senso della storia che vanno a rappresentare. McKean gioca con il ricordo, con le paure: è l'artista dei contorni sfumati, delle ombre, delle simmetrie impossibili, della sensualità malata e inquietante. Che la sua arte sia il Simbolismo di fine millennio?

Forti influenze surrealiste mescolate ad un gusto gotico e ad una passione per l'eccesso si riscontrano invece nelle opere fotografiche di J. K. Potter. Stilisticamente l'artista si esprime in immagini estremamente disturbanti, grottesche e orrorifiche, create attraverso sovrapposizioni e fotomontaggi di figure umane e bestiali. Talvolta l'autore indulge in suggestioni più oscure ed eleganti, evocando diafane figure femminili simili a fantasmi all'interno di antiche case, di cimiteri abbandonati e di scenari di desolazione urbana. Non va poi dimenticato che tra le sue modelle figurano personaggi di culto per la scena gotica come Lydia Lunch e Poppy Z. Brite.

6.3 *The Westgate, The House of Horrors, Dark's Art Parlour*

Uno dei caratteri più estremi della scena gotica contemporanea è la celebrazione della morte. Ad essa ha dedicato la propria vita ed attività artistica la statunitense Leilah Wendell, scrittrice, scultrice e pittrice. La sua più importante realizzazione è *The Westgate-House of Death* una galleria/museo dedicata all'Angelo della Morte e alle arti necromantiche. Sorta nell'84 a Long Island si è trasferita nel '90 a New Orleans, dove ha trovato un ambiente più congeniale per atmosfera e partecipazione. Oramai *The Westgate* è diventato un importante centro di cultura gotica tanto che vengono a visitarlo da tutte le parti degli Stati Uniti. Nella galleria sono esposte le opere di Leilah dedicate ad Azrael, l'Angelo della Morte, con il quale lei si ritiene in contatto ormai da molti anni, tanto da essersi assunta il compito di propagarne il verbo attraverso gli scritti e l'arte. Niente di morboso o di mortuario, comunque, perché lo scopo della sua attività è quello di guidare le persone verso una migliore relazione con la morte, fino a farle giungere ad una sua completa accettazione. Secondo Leilah infatti osservare l'esistenza attraverso gli occhi dell'Angelo della Morte può portare a vedere sotto una migliore prospettiva sia la vita che la morte stessa. Per far questo nelle sue opere Azrael viene raffigurato accentuandone il fascino romantico e sensuale, calandolo in un'atmosfera onirica di pace e serenità, manifestando nei suoi confronti quasi una sorta d'amore.

Leilah Wendell è anche la promotrice di *The Azrael Project*, news-letter attraverso la quale si è creato un network di artisti interessati all'arte necromantica. Alcuni di questi collaborano direttamente con lei esponendo le lore opere al *The Westgate*, come ad esempio George Higham. Le sue sculture costituiscono una vera e propria casa degli orrori (*The House of Horrors* è il nome del suo catalogo), essendo costituite per lo più da un insieme di resti di vere ossa umane, come nell'impressionante serie *Dead Fetus*, a cui si aggiungono sculture di tombe, ricostruzioni di catacombe e di cimiteri. La sua è una iconografia del macabro, una specie di ritorno alle

antiche *totentanzen* medievali, che vuole creare una reazione nello spettatore, ma non spaventandolo o ammonendolo, bensì cercando di sedurlo, di attrarlo esteticamente verso la bellezza della morte.

È da segnalare infine la rivista americana *Dark's Art Parlour*, periodico di arte oscura che promuove la conoscenza di nuovi artisti figurativi della scena gotica, privilegiando per lo più composizioni di carattere intimistico e romantico, spaziando dal fantastico al grottesco, dal bello allo strano e all'inquietante.

6.5 *"Vampire's Comics" e altri fumetti gotici*

In questi ultimi anni c'è stato un notevole revival del fumetto gotico. Ad aver dato il via a questo fenomeno sono state le piccole case indipendenti americane agli inizi degli anni '90; il successo ottenuto in breve tempo ha spinto anche le compagnie più grandi a seguirne l'esempio avendo compreso la vastità del mercato potenziale. Sono nate così numerose opere interessanti che si distinguono da quelle più comuni di horror, splatter o di supereroi sia per le tematiche affrontate, per lo più storie di vampiri, ma anche altri temi a carattere gotico-romantico, che per lo stile utilizzato, di solito ricercato ed elegante. Molti sono i comics che hanno ripreso il personaggio di Dracula: *Death Dreams of Dracula, Big Bad Blood of Dracula e Dracula in Hell* della Apple, *Bloodsucker* (scritto dalla famosa artista-musicista Lydia Lunch) e *Dracula Daughter's* della Eros, *Ghost of Dracula* della Eternity, *Dracula, the Suicide club* della Adventure, *Little Dracula* della Harvey e *Vampire's Kiss* della Friendly. I più famosi, anche se ancora un po' legati al vecchio ambiente supereroistico, sono però *Tomb of Dracula* della Marvel che riprende una vecchia serie degli anni '70 e vede protagonisti dei cacciatori di vampiri che cercano sempre invano di uccidere il Conte, e *Dracula, Return of the Impaler* della Slave Labor basato sulle vicende del personaggio storico di Vlad l'impalatore. Decisamente più interessante è invece *Young Dracula* della Caliber per l'ambientazione contemporanea e per i disegni molto ricercati che si rifanno a

quelli dello stile Art Nouveau. Particolarmente affascinante è poi il fumetto in forma di libro di John J. Muth per la Marvel *Dracula, A Symphony in Moonlight and Nightmares* (edito anche in Italia dalla Play Press) che riprende la vicenda del Dracula di Stoker modificandone alcune parti, tra cui il finale, con gusto romantico, sensuale e malinconico. Bellissimi sono gli acquarelli che illustrano la vicenda, dai colori delicati e dagli effetti eterei, che però quando la storia volge verso il dramma diventano quasi orrorifici per la violenza e la forza con cui viene mostrato il sangue che sgorga dai candidi colli delle vittime del vampiro. Sono poi numerosi in questi anni i fumetti che propongono degli adattamenti di opere famose: è il caso di *Bram Stoker's Dracula* della Topps Comics basato sul film di Coppola, di *Dark Shadow* della Innovation ripreso dalla omonima serie televisiva di grande successo negli USA, di *Richard Matheson's I am a Legend* e soprattutto delle trasposizioni dei romanzi della Rice *Interview with the Vampire, The Vampire Lestat, Queen of the Damned* della Innovation e *Witching Hour* della Millennium, tutte serie molto curate e interessanti. Anche il lato erotico del vampiro viene spesso trasportato nel mondo dei fumetti: un esempio classico è *Vampirella* oggi presente con una nuova serie rispetto a quella di una decina di anni fa. In altri casi il tema è trattato in modo molto più esplicito come in *Vampire Vixens* della Acid Rain, pieno di scene di sesso tra lesbiche, o in *Faust* della Northstar che però ha un andamento più orrorifico. Molto legata al mondo musicale underground è invece la serie *Night's Children (Foreplay e Vampyr!)* della FantaCo, scritta e disegnata da Wendy Snow-Lang, le cui strisce compaiono anche su alcune riviste gotiche di tendenza come *Propaganda* e il cui successo ha portato alla fondazione di un proprio *fan club*. La storia segue un gruppo di vampiri contemporanei ed ha come fonte d'ispirazione il film della Bigelow *Near Dark*. I personaggi principali sono invece modellati su famosi cantanti: Klaus ricorda Peter Murphy dei Bauhaus, Billy nell'aspetto assomiglia a Billy Idol e negli atteggiamenti a Johnny Rotten dei Sex Pistols. Anche lo stile è molto oscuro con disegni tratteggiati a matita bianca su uno sfondo nero. Tra i fumetti con tematiche gotiche vanno poi segnalati *Widow* della Ground Zero, variazione sul tema della vedova nera, donna

che uccide gli uomini trasformandosi in una creatura a forma di ragno, *Worlds of H.P. Lovecraft* della Caliber Comics che propone un adattamento delle storie del maestro della letteratura dell'orrore a volte trasportandole nel presente, in altri casi preferendo un'ambientazione vittoriana e soprattutto la serie di comics della Tomb Press che rivisita il Medioevo. *Plague, Dance of Death* e *Totentanz* rimandano ai giorni della Peste Nera raccontandoci storie piene di sofferenza e di miseria di singoli individui di fronte alla morte che miete vittime intorno a loro. Si tratta di un ritorno ai *memento mori* dipinti sulle pareti delle chiese in quel periodo, a cui del resto i fumetti si rifanno anche nello stile, con disegni che ricordano le vecchie incisioni su legno. Per finire è da segnalare la serie della Revolutionary Comics con storie basate sulla vita di famose rock-star, di cui un numero, fra i più riusciti e ben disegnati, è dedicato a Robert Smith e al suo gruppo, i Cure.

6.5 *Sandman*

È opinione diffusa che gli anni '80 per i fumetti americani abbiano rappresentato un importante passo verso la maturità. Le storie si sono fatte più complesse e i personaggi hanno assunto una maggiore profondità. Alcune opere come *The dark knight returns* di Frank Miller o *The Watchmen* sono state le pietre miliari di questo cambiamento. Un contributo importantissimo verso il rinnovamento è stato apportato da una nuova generazione di autori inglesi. Ed è dall'Inghilterra che viene Neil Gaiman il geniale sceneggiatore di *Sandman*. La serie della DC Comics è uscita per 75 numeri fino al marzo del 1996, chiusa per decisione degli stessi autori all'apice della fama prima che si inaridisse per mancanza di idee. La magia, le antiche leggende, la letteratura fantastica sono prese continuamente come fonte di ispirazione da Gaiman che è capace di riciclare le più diverse influenze con estro e squisita sensibilità. Sandman è Dream, il dio del Sogno nell'olimpo degli Endless, ovvero i suoi fratelli e sorelle: Destiny, Death, Destruction, Desire, Despair e Delirium. Come i loro nomi suggeriscono essi sono i veri numi che imperano tacitamente

da monarchi assoluti sulla vita degli uomini. Il regno di Dream sembra uscito da una novella di Tolkien col suo carico di luoghi misteriosi e personaggi incantati, ma è anche il mondo dell'incubo incarnato dal perfido Corinthian, simbolo della più nera oscurità che si anima dentro le nostre menti. La saga di Sandman si compone di tante storie lunghe che si dipanano nell'arco di diversi numeri del fumetto. Si comincia con una massa confusa di informazioni che va districandosi lentamente. Con lo scorrere delle pagine troviamo piccoli accenni, suggerimenti apparentemente banali, ma che portano alle conclusioni sull'onda di una narrazione che non avanza mai per linea retta. Le storie sono piene di orrore, di delirante nonsense, di magia e di oscura bellezza: memorabili sono le visioni dell'Inferno, del mondo delle fate e degli gnomi, le interpretazioni delle antiche mitologie e religioni. Ma sicuramente *Sandman* è un fumetto sull'Uomo, sulla parte oscura che regna nascosta dentro di noi. Per questo Gaiman descrive con attenzione la psicologia dei suoi personaggi mortali, le loro fragili reazioni umane mentre sono coinvolti in avventure eccezionali e terribili. Fra i tanti personaggi che hanno popolato i nove anni di vita del fumetto, Death è senz'altro la più affascinante. Il suo aspetto è quello di una bellissima darkettina e attende gli uomini nel momento del trapasso con sereno distacco. Si tratta di un personaggio così carismatico da aver meritato due miniserie completamente dedicate a lei, *The high cost of living* e *The time of your life*. Con un formidabile colpo di scena la saga, dicevamo, si è chiusa dopo 75 numeri ma dalle sue ceneri è nata *The Dreaming*, ambientata nei mondi di *Sandman* e basata sugli stessi personaggi. Anche senza le sceneggiature di Gaiman, ahinoi, le avventure nel meraviglioso mondo del Sogno continuano...

6.6 *Il Corvo*

Raramente un personaggio ha avuto un'influenza così forte nell'immaginario collettivo come il Corvo. E se è stato senz'altro il film con Brandon Lee a decretarne il successo non va dimenticato che all'origine c'è il fumetto omonimo creato da

James O'Barr nel 1989. Si tratta di una storia colma di pena e disperazione, non a caso scritta dall'autore sull'onda emotiva seguita alla morte della sua ragazza. Il Corvo è lo spirito della vendetta, violento e implacabile, tornato nel regno dei vivi per fare giustizia contro i suoi assassini, responsabili inoltre dello stupro e dell'uccisione della sua compagna. Non si può fermare perché è l'incarnazione pura del dolore e della sofferenza: né le pallottole, né la droga possono mettere in pace la sua anima e solo il compiersi biblico della giustizia può dargli la pace. Il rapace da cui ha preso il nome è il suo totem nonché lo psicopompo che gli indicherà la strada verso gli inferi alla fine della missione. Realizzato in bianco e nero con uno stile nitido e affilato, *Il Corvo* non è un'opera commerciale ed è sorpendente il suo successo. È violenta e realistica nell'ambientazione, disperata e esistenzialista nei testi, talvolta poetica. È gotica nel senso più ampio del termine, come gotici sono i Joy Division, le cui canzoni non a caso sono citate da O'Barr nei titoli degli episodi. È un *noir* fatto solo di tenebre opprimenti e dalla cui lettura si esce in qualche modo segnati. Sull'onda del clamore suscitato dal film *Il Corvo* si è arricchito di altre nuove avventure e personaggi, ma la magia di una storia scritta quasi solo per sé dal suo autore è ormai definitivamente persa.

6.7 *Batman*

Per sua stessa natura l'Uomo Pipistrello è un personaggio adatto ad essere riletto in chiave gotica e oscura. Negli ultimi anni molti sono stati i tentativi di riscrivere in questa cifra le storie di Batman, troppi per essere qui menzionati. Una manciata di opere però merita di essere assolutamente nominata a partire da *Arkham Asylum*, stupenda *graphic novel* realizzata nel 1989 da Grant Morrison ai testi e Dave McKean (vedi) alla grafica. Arkham, come gli appassionati di fumetti sanno, è un manicomio criminale. La storia è ambientata completamente là dentro, con Batman circondato da folli e forse folle lui stesso. Il ritratto dell'eroe è quello di una persona con la mente affollata di fantasmi, guidato nelle sue azioni più da

un'ossessiva mania che da un alto senso di giustizia. Sulla scia della rinata moda del vampirismo non è mancato un fumetto sull'improbabile scontro tra Dracula e Batman. *Red Rain* è il nome dell'albo e va ricordato per un'ambientazione molto gustosa che cita a piene mani i film della Hammer. Il tono della narrazione concorre a sospendere le vicende in un limbo temporale in cui le notti scorrono seguendo un ritmo lento scandito dal battito di una pioggia rossa e densa che sembra sangue. Ultima citazione doverosa va a *Gotham by Gaslight*, un riuscitissimo racconto ambientato in epoca vittoriana in cui Batman affronta Jack Lo Squartatore. La storia è un evidente omaggio ai racconti di Conan Doyle con una trama che privilegia all'azione pura la descrizione della psicologia dei personaggi.

6.8 *ESP*

Nel dicembre del 1995 appare nelle edicole italiane, a cura dell'Editrice Universo, un nuovo albo a fumetti dalla periodicità mensile: *ESP*. Il formato è quello classico bonelliano, anche se la veste grafica delle copertine e sicuramente più ricercata e particolare, e l'autore è Michelangelo La Neve che aveva dato vita alle storie di *ESP* sull'Intrepido con il titolo *Dipartimento Esp*. *ESP* si incentra sulle vicende di Bianca, adolescente dotata di poteri paranormali, capace di entrare nei ricordi e nell'anima delle persone, tenuta sotto controllo da un dipartimento per lo studio di persone esp che ha la sua sede a Roma, nelle viscere delle catacombe paleocristiane. *ESP* si basa anche sull'idea dell'esistenza di una sorta di mondo parallelo, in un'altra dimensione, con suoi abitanti, sue città, sue mitologie e governato dal terrificante Mangianime; questo mondo è anche il mondo dei sogni e l'aldilà dove si recano le anime dei trapassati. A questa dimensione possono accedere solo le persone dotate di poteri extrasensoriali, come Bianca, anche se a volte si creano varchi che permettono interferenze di un mondo sull'altro. Questa a grandi linee è la struttura del fumetto, difficile da riassumere anche per il fatto che nuovi particolari vengono ag-

giunti e dubbi vengono sciolti nel corso dello svolgimento della saga.

Ma ciò che ci ha fatto inserire il fumetto in questa trattazione è lo spirito ed il carattere generale dell'opera, all'insegna di una contaminazione che mischia con disinvoltura horror, fantasy, fantascienza, e gusto gothic sfiorando molto da vicino lo stile di scrittrici come Storm Costantine e Anne Rice. Bianca, delizioso personaggio nato sotto il segno dell'antieroismo, è vestita decisamente dark (simpatico il gioco di contrasti con il nome) e porta al collo il logo degli Einsturzende Neubauten, dei quali nel numero 15 *Velocità*, assistiamo anche a un concerto, ma continui sono i riferimenti alla cultura e al gusto che a noi interessa: nelle pagine iniziali vengono ogni volta indicati dischi, libri e film da accompagnare alla lettura dell'albo e fra questi sono apparsi Psychic TV, Laibach, Death in June, Sonic Youth, Nick Cave, Current 93, insieme a registi come Peter Jackson, Lynch, Kubrick. Ma ciò che veramente colpisce in *ESP* è il modo di scrittura della sceneggiatura, ed il tono generale dell'opera, cadenzato e lirico, quasi epico. Situazione e dialoghi non sono mai naturalistici ma sempre forniti di una cifra simbolica e metaforica, schiettamente poetica, che rende a volte davvero molto complessa la lettura di una storia. Insomma, innestandosi nella tradizione del fumetto popolare, Michelangelo La Neve ha creato un'opera ambiziosa e colta, che nelle vette più alte come *Voci lontane*, *Roma*, *Velocità*, ad esempio, raggiunge la dimensione di una sorta di delirio poetico e astratto. Splendida anche l'ambientazione romana, che offre ogni tanto deliziosi tocchi di realismo.

Purtroppo, per questioni economiche, l'ultimo numero di *ESP* (il 18) ha visto la luce nel maggio del 1997. Probabilmente, nel momento in cui leggerete queste righe sarà già nata la nuova promessa serie con nuova grafica e periodicità; se così non fosse nel mondo del fantastico italiano si sarebbe aperta un'altra grave falla.

6.9 *Giochi di ruolo gotici*

La cultura gothic è riuscita ad influenzare anche l'affascinante mondo dei giochi di ruolo. Per chi non fosse ferrato in materia, un *role playing game* è un universo nel quale i giocatori diventano i protagonisti di una avventura, che si svolge in uno scenario immaginario e in cui non ha senso parlare di vincita o di sconfitta. Quasi sempre è prevista la presenza di un *game-master*, ovvero di una persona che definisce la trama, applica le regole, conduce il gioco in modo imparziale e presenta al meglio la scena ai partecipanti. Non bisogna pensare che i role playing games appassionino solo gli *under 18*, al contrario, i gruppi più affiatati comprendono individui di ogni età. La narrazione è molto importante ed è necessario per la buona riuscita saper coinvolgere tutti i giocatori; questi, d'altro canto, devono entrare nella psicologia del personaggio per interpretarlo degnamente, sfruttando anche eventuali doti di recitazione. Con trame di carattere fortemente gotico è utile creare una particolare atmosfera proprio nel luogo dove si deve svolgere il gioco: se possibile bisognerebbe riunirsi sempre di sera, cercare di eliminare tutta la luce, usando solo candele, e aggiungere musica adatta all'ambiente.

Fra i primi e più celebri giochi di ruolo c'è *Dungeons & Dragons (D&D)*, creato da Gary Gygax, nonché la sua versione avanzata, entrambi ambientati in una sorta di medioevo "fantasy". Per essi sono previsti e facilmente realizzabili scenari radicalmente gotici, data la presenza di castelli ricchi di passaggi segreti, sotterranei, labirinti e stanze delle torture, cimiteri, abbazie. Le storie sono poi affollate di streghe, stregoni, mostri di vario genere, esseri non morti e tra questi vampiri, *ghouls* e spiriti perseguitati da maledizioni. Ad esempio in commercio esiste *Ravenloft*, un modulo per D&D, ambientato nel magico regno di Barovia, governato dal vampiro Conte Strahd Von Zarovich. Se avete letto qualche opera di Hoffmann, Radcliffe, Lewis o Walpole, potete benissimo chiedere al vostro *master* di realizzare un'avventura che abbia come sfondo l'ambientazione di quei racconti.

Beyond The Supernatural è un altro role playing game nel quale i personaggi si trovano a fronteggiare tremende creatu-

re dai poteri soprannaturali. Scenari gotici possono essere applicati efficacemente anche al bellissimo *The Call of Chthulu*, ambientato nell'America degli anni '20 e '30, che ha come protagoniste le creature della mitologia lovecraftiana e in cui la magia ha un'importanza fondamentale. Esistono poi diversi giochi di ruolo che si basano sul vampirismo: in Italia quello più conosciuto si chiama *Vampiri (The Masquerade)*, creato da Mark Rein Hagen. La sua ambientazione è all'incirca contemporanea: i vampiri sono creature maledette da Dio che discendono direttamente da Caino, il Primo (difatti viene usato il termine di Cainiti per riferirsi alla stirpe vampirica); la loro maledizione è la vita eterna e la ricerca disperata del sangue. La gerarchia tra i vampiri è regolata con le generazioni, a partire dai discendenti di Caino, i più potenti, fino ai giorni nostri in cui si è arrivati alla quindicesima. Ma i poteri dei vampiri diminuiscono progressivamente con il trascorrere delle stirpi, tant'è che per l'ultima non è più possibile creare una progenie. L'alleanza chiamata "Masquerade" nasce nel 1435 quando molti Cainiti vennero perseguitati e bruciati dall'Inquisizione, e ancora oggi i nemici peggiori per i vampiri sono chiamati "Inquisitori". Il *gap* che separa le ultime generazioni da quelle di oltre cinque secoli fa rende più difficoltoso conservare rigidamente la legge della Masquerade dato che le stirpi giovani, che non hanno memoria degli eventi passati, non ne capiscono più l'importanza. Un vampiro viene creato da un altro con il cosiddetto *abbraccio*: egli deve prima bere tutto il sangue della vittima e poi cedergliene parte del suo, trasformandola così in un non-morto. I nuovi nati hanno pochi poteri e devono imparare a comportarsi saggiamente, acquisendo la conoscenza di alcuni "trucchi del mestiere". I giocatori di *Vampiri* si muovono così in questa immaginaria comunità sotterranea creando dei personaggi a cui vengono assegnati poteri particolari e che entrano a far parte di *clan* caratterizzati da doti e maledizioni che li contraddistinguono da tutti gli altri. *Vampire Kingdoms* è un altro gioco di ruolo che, a differenza di quello appena descritto, centra l'interesse sullo scontro in senso quasi militare fra vampiri e umani. In esso la stirpe vampirica è divisa in tre categorie: Maestri, ognuno dei quali è a capo di un regno;

Secondari e Selvaggi. L'azione si svolge in un'epoca futura, dopo una catastrofe che ha coinvolto l'intero pianeta e che ha portato a una netta divisione territoriale tra città abitate da umani e quelle dominate dai vampiri. In questo mondo gli uomini sono in grado di sostituire arti ed organi con componenti biomeccaniche rendendosi così immuni alla trasformazione in vampiro. Un altro gioco che affronta le medesime tematiche è l'orrorifico *Nightlife*, ambientato in un mondo splatterpunk diviso in Kin e Herd. Con il primo termine si indicano i vampiri e altre creature mostruose come licantropi, fantasmi e demoni, ognuno dei quali ha poteri e punti deboli particolari, mentre gli Herd corrispondono agli umani. Anche *Shadowrun* è un gioco di ruolo ambientato nel futuro, nel quale però i vampiri sono degli esseri umani che hanno subito delle mutazioni genetiche in seguito ad un morbo. Infine è da ricordare *Bram Stoker's Dracula*, uscito sulla scia del film omonimo, dove si presume che in seguito alla morte di Dracula sia sopravvissuta una sua progenie di non-morti in lotta contro i cacciatori di vampiri.

Cap. 7

Riviste e Siti Internet

Moltissime pubblicazioni sono nate in questi ultimi anni a supporto della rinascente scena gotica. Si tratta di riviste estremamente professionali, oppure di più casalinghe *fanzines* autoprodotte, tutte comunque connotate da una notevole cura formale e ricerca estetica. La maggior parte è a carattere prettamente musicale, ma non mancano quelle più interessate a letteratura, cinema e arti. Nell'impossibilità di fornirne un catalogo completo ci limitiamo a citare le più conosciute e facimente recuperabili, scusandoci con tutte quelle che non sono state nominate.

Sicuramente il mercato più attivo è ancora una volta quello statunitense che vede fiorire continuamente nuove riviste sempre più specializzate e dalla qualità grafica eccellente, dalla capostipite *Propaganda*, che alterna interviste musicali e servizi fotografici molto attenti al lato modaiolo, a *Ghastly* e soprattutto *Carpe Noctem*, che spaziano tra tutte le forme di espressione della cultura gotica contemporanea. Interessanti sono anche *Delirium*, legata a temi vampirici, e *Blue Blood*, specializzata nel versante erotico-sadomaso. Da oltreoceano proviene pure *Dark Angel*, rivista australiana molto attenta al lato musicale/estetico e alla scena gotica. Passando all'Europa le pubblicazioni più interessanti sotto il profilo musicale si possono trovare in Germania: *Gothic* è tra le migliori per articoli e qualità grafica (inoltre allega in ogni numero ottimi CD), assieme a *Orkus*, anch'essa molto patinata, e *Zillo*, la prima e più famosa. Da citare sono inoltre *Die Pest*, *Goth's not Dead*, *Gothic Grimoire* e *The Torturer*. Purtroppo la lingua tedesca è spesso un insormontabile ostacolo alla lettera: si consiglia nel caso *Fight Amnesia!*, scritta in inglese, molto informativa e aggiornata. In Inghilterra vanno invece ricordate *Lowlife*, di carattere musicale, *Bats and Red Velvet*, aperta anche a moda e letteratura e *The Penny Dreadful*. Per gli amanti della letteratura gotica "classica" raccomandiamo l'approfondita *Udolpho*. Numerose sono le pubblicazioni anche

nel resto d'Europa, soprattutto in Francia dove *Noising Therapy* è la più famosa e attiva da tempo, ma anche in Spagna con *Alma Mater*, in Portogallo con *Vitriol*, in Grecia con *Shadowland* e in Slovacchia con *Crewzine*. In Italia le riviste sono numerose e di buon livello: *Ver Sacrum*, edita dai curatori di questa guida, tratta argomenti letterari, cinematografici, artistici e musicali ed è consigliata a tutti coloro che volessero approfondire i temi qui trattati. *Marble Moon* è di carattere più prettamente musicale e informativo; *Under the Black Rose*, scritta in inglese, è specializzata in musica gotica; *Neogothic*, *Ecate* e *Mit Liebe und Tod* coniugano articoli musicali, spazi letterari e argomenti vari; *D.L.K.*, in italiano con traduzione in inglese, è dedita alla musica elettronica e *industrial*, mentre *Dura Crux* presenta anche temi di fondamentalismo religioso. Purtroppo le difficoltà di distribuzione rendono queste pubblicazioni spesso invisibili sul mercato editoriale; consigliamo pertanto agli interessati di rivolgersi direttamente ai negozi specializzati sull'argomento.

Alle riviste si vanno poi ad aggiungere gli ormai innumerevoli siti internet che offrono un quadro davvero ampio e completo di ciò che accade nel settore. A chi muove i primi passi in questo mondo consigliamo di consultare il mega archivio *Dark Side of the Web* (www.cascade.net/darkweb.html), oppure di visitare i siti delle riviste *Ver Sacrum* (www.geocities.com/Paris/LeftBank/1667/versacrum.html) e *Under the Black Rose* (www.timewarp.it/utbr/utbr.html) o dell'associazione svizzera *The Sanctuary* (www.geocities.com/SunsetStrip/1680/) con aggiornate liste di *links* sui vari argomenti.

Infine vanno segnalati i libri pubblicati dal giornalista inglese Mick Mercer sul mondo gotico musicale e non solo: l'ultimo (il terzo) *The Hex Files* si occupa proprio del movimento degli anni '90 e fornisce una dettagliatissima guida a gruppi, fanzine, artisti e negozi di tutto il mondo (per richiederlo: Mick Mercer Flat 14, Cleve House, 7-9 Cleve Road, West Hampstead, London NW6 3RN)

Per qualsiasi ulteriore informazione scrivete a: *Ver Sacrum* c/o Marzia Bonato via S. Paolo 5 56125 Pisa, e-mail: marz.dex@sirius.pisa.it.

Indirizzi

Vengono segnalati in questo spazio alcuni luoghi in cui è possibile entrare in contatto con la cultura gotica degli anni '90. Anche in questo caso non c'è pretesa di completezza, ma solo il desiderio di offrire alcuni punti di riferimento per chi si addentra per la prima volta in questo mondo.

Negozi musicali e distribuzioni:

-*Audioglobe* via Aretina 240/b Firenze (distribuzione)
-*Black Widow* via del Campo 6 r Genova (negozio ed etichetta discografica)
-*Coemeterium (ex Robot)* via dell'Arco dei Ginnasi 2 Roma
-Davide Celletti via dei Glicini 38 00172 Roma (mailorder usato e rarità)
-*Decontrol* via Rialto 8 Bologna
-*Demos* via S. Sebastiano 20 Napoli (negozio e distribuzione)
-*Disfunzioni Musicali* via degli Etruschi 4-14 Roma
-*Energeia* c/o Davide Morgera via Manzoni 9 Qualiano (NA) (distribuzione ed etichetta discografica)
-*Hic sunt leones* c/o Stefano Musso loc. Percangiola 4 54028 Villafranca (MS) (mailorder)
-*Kaos* via della Scala 65 rosso Firenze
-*Iceage* corso di Porta Ticinese Milano
-*Just like Heaven* via di Torpignattara 55 Roma
-*Sin Org* c/o Gianfranco Santoro via Adige 8 33010 Colugna Tavagnacco (UD) (distribuzione e fanzine)
-*Superficie 213* via Burlamacchi 16 55100 Lucca (mailorder usato e rarità)
-*Supporti Fonografici* corso di Porta Ticinese 100 Milano

-*Apollo* 820 Elmwood Avenue Buffalo, New York 14213-1700 USA
-*Bleecker Bob's* 7454 Melrose Avenue LA CA 90046 USA

-*Going Underground* Postfach 1221 90539 Eckental Germania (mail order)
-*Hit Import* 11 rue Lepante Nice Francia
-*Ipso facto* 517 N. Harbour Bl.vd Fullerton CA 92632 USA (anche gioielli, piercing e galleria per performance)
-*Nuclear Blast* Hauptstrabe 109 73072 Donzdorf Germania (mailorder)
-*The Nightbreed Recordings* 177 Wollaton Street 2° floor Notthingam NG1 5GE Inghilterra (negozio e distribuzione) internet: www.nightbrd.demon.co.uk
-*Nosferatu Production* P.O.Box 3535 Hollywood CA 90078 USA (mail order)
-*Resurrection Records* 228 Camden High Street NW1 London Inghilterra

Negozi di abiti e accessori gotici:

-*Bacillario* (traversa di Via del Corso) Roma
-*Crabby Kids* Corso Porta Ticinese 96 Milano
-*Naiadi* via G. Mora 12 Milano
-*Tenebre e Delirio* via Strozzi 91 B Prato

-*Atrocities* PO Box 8282 Colorado Springs CO 80933 USA (mailorder)
-*Amazon Drygood* 2218 East 11th Str. Davenport IA 52803-3760 USA
-*The Black Rose* Kensington Market Kensington High Street London Inghilterra
-*Dark Garden* 1484 Fulton S. Francesco 94117 California USA
-*Dark is Rising* 298 5th Ave. Suite 295-k New York 10011 USA (mailorder)
-*Gothic* 298 Fifth Avenue 295 New York 10001-4592 USA
-*Noir Leather* 3175 Center St. Royal Oak MI 48067 USA (mail order)
-*Nosferatu* Manheim S1-17 Germania
-*Skin Crawl* 436 E. 9th Street New York USA
-*St. Michael's Emporium* 156 East II° Street suite1 10009 NY USA
-*Xtra underground fashion* Kaiserpassage 16 Karlsruhe Germania

Negozi con articoli vari (strani):

-*Mondo Bizzarro* P.zza S. Martino 3b Bologna (libri, video e riviste)
-*Profondo Rosso* via dei Gracchi 260 Roma (libri, video, gadgets)

-*Ancient Futures* PO Box 84 Shreham NY 11786 USA (statue, decori macabri)
-*Arcaic Manuscript* PO Box 13084 Torrance CA 90503 USA (carta da lettere, sigilli, specchi antichi)
-*Art of Dark* Rathenauplatz 4 Koln Germania (fanzine, fumetti, make-up)
-*Coffin* Death inc. 3315 Sacramento Street 226 S. Francisco CA 94188 USA (bare in stile vittoriano)
-*Empire of the Damned* PO Box 20360 NY 1009 (teschi, ali di pipistrello, denti)
-*Macabre Fromthe Crypt* Cherokee Avenue 306 Hollywood CA 90028 USA (candelabri e oggettistica varia)
-*Moon Mystique* 114 E. Collage St. Iowa City, IA 52240-4005 (libri strani)
-*Netherworld* 701 N. MacQuesten Pkwy Crypt 122 Mt. Vernon New York 10552 USA (libri, video, make-up e accessori)

Locali e Discoteche:

-*Atrium* Località Zoppola Statale 13 Pontebbana (PN)
-*Baraonda* viale Pascoli 3 Bellaria (RM)
-*Condor* (Imperium) via Palestro (Modena)
-*Dracma Club* via Banfo 24/c Torino
-*Frontiera* via Aurelia 1051 Roma
-*Gothic* via della Coscia 10 rosso Genova
-*Linus* via B. da Cannobio 5 Milano
-*Interzona 3* via dell'Indipendenza 12 Pontedera (PI)
-*Mithos* P.zza Martiri della Libertà Meolo Mestre
-*Moon Club* via Vacuna 98 Roma
-*Shelter* strada provinciale Cerca 6 Colturano (MI)
-*Velvet* via Cairoli 29 Roma
-*Vinile* Rosà (VI)

-*The Chamber* 2115 Faulkner Road Atlanta GA USA
-*Helter Skelter* 836 N. Highland Avenue Hollywood CA USA
-*La Laiterie* Rue du Hohwald Strasbourg Francia
-*La Locomotive* 90 bd de Clichy 75018 Paris Francia
-*Limelight* Chelsea New York USA
-*Slimelight* London Inghilterra
-*Steeple Chase* Waregem Belgio
-*Temple* 278 11th Street Folsom San Francisco USA
-*Tempel Nacht* Karlsruhe Germania

Discoteche gotiche sono poi presenti praticamente in ogni città (medio-grande) della Germania e numerosissimi sono anche gli eventi musicali di cui segnaliamo solo i più importanti: in Germania il *Gothic Festival* di Leipzig che si svolge ogni anno a maggio-inizi di giugno (contatti c/o Sol et Luna Organization Kochstrasse 132 04277 Leipzig) e lo *Zillo Festival* ogni anno a giugno; in Inghilterra il *Sacrosant* all'Astoria di Londra ogni anno a Ferragosto, *The Carnival of Soul* di Derby ogni anno a giugno; in Francia *Dark-Wave Festival* di Strasburgo ogni anno a fine luglio; in USA *The Project Festival* a Chicago ogni anno in estate.

Collana **SCAVANDO**

Titoli usciti:

❶ CyberMule, *Internet Proibito – guida ai misteri del sesso in Rete*

❷ Cap. Sensibol, *Trash Cinema – guida al delirante universo dei film deteriori*

❸ F.C.N., *Trash Music – celestiali melodie & atroci tormentoni – 1970/1982*

❹ Matt Fucile (ed.), *Horror 2000 – gore cinema, splatterpunks e altri incubi di fine millennio*

❺ G. Negri e R. Tanzi, *Cyber Movies – cyborg, hackers, mondi virtuali: guida al cinema del terzo millennio*

❻ Ver Sacrum, *Gothica – la generazione oscura degli anni '90*

in preparazione:

❼ AA.VV., *Incubatoio 16 – antologia di narrativa in embrione (pulp, noir, giallo)*

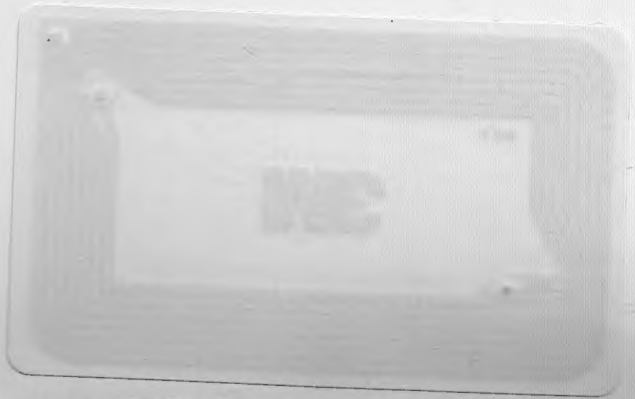
❽ P.O.W., *Ultra Donne – Femmine scomode, supervixens, bad girls e nuove – impreviste – mutanti*

~ ~ ~

Per idee, suggerimenti ed altre comunicazioni l'indirizzo è:

Tunnel Edizioni
C.P. 409
Bologna Centro

Finito di stampare nel settembre del 1997
presso la tipografia MASI - Bologna
per conto di Tunnel Edizioni



• Se il **Dark** è stato un fenomeno di moda negli anni '80, il **Gotico** è una vera e propria sottocultura che ha trovato slancio e vigore proprio in questi anni '90, grazie anche a una fertile contaminazione di stili differenti • Dedicata a tutti coloro interessati al lato più oscuro e decadente dell'esistenza, questa guida illustra i capisaldi del **Gotico** odierno attraverso musica, letteratura, arte, cinema, fumetto, look, riviste e siti internet • Un'opera affascinante e singolare nel panorama dell'editoria giovanile, tanto ricca di spunti e riferimenti quanto puntuale e precisa nell'assemblare i tasselli di quel grande mosaico che è la scena **GOTHICA** oggi.

• **VER SACRUM** è una rivista amatoriale nata a Pisa nel '93 che si occupa di cultura gotica. Questo libro è opera della sua re do, Luca De Sa Di Bartolomeo.

ISBN 88-87067-03-1

L. 15.000